

Nº 6
275 ptas.

OK
SUPER

CONSOLAS

148!
PAGINAS!



**CINE EN TU
CONSOLA**



**SUPER
DOUBLE
DRAGON:
VUELVE
UN GRAN
CLASICO**

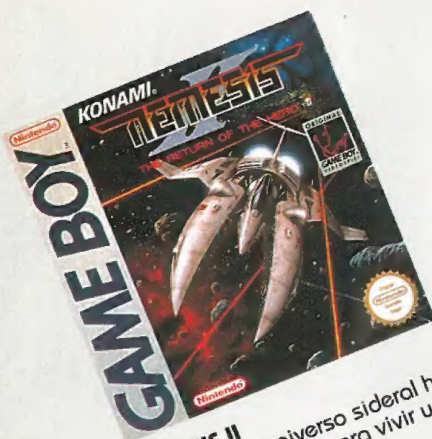


**MAPAS
PARA
SUPER
NINTENDO**

**BATMAN
REVENGE OF
THE JOKER
¿EL DUELO
DEFINITIVO?**



EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.



NEMESIS II
El héroe del universo sideral ha vuelto. Prepárate para vivir un combate galáctico sin precedentes.



FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE
Acóplate en el Fórmula Uno más potente, ponte el cinturón, atento al banderazo y haz la carrera más impresionante de toda tu vida en el Grand Prix.



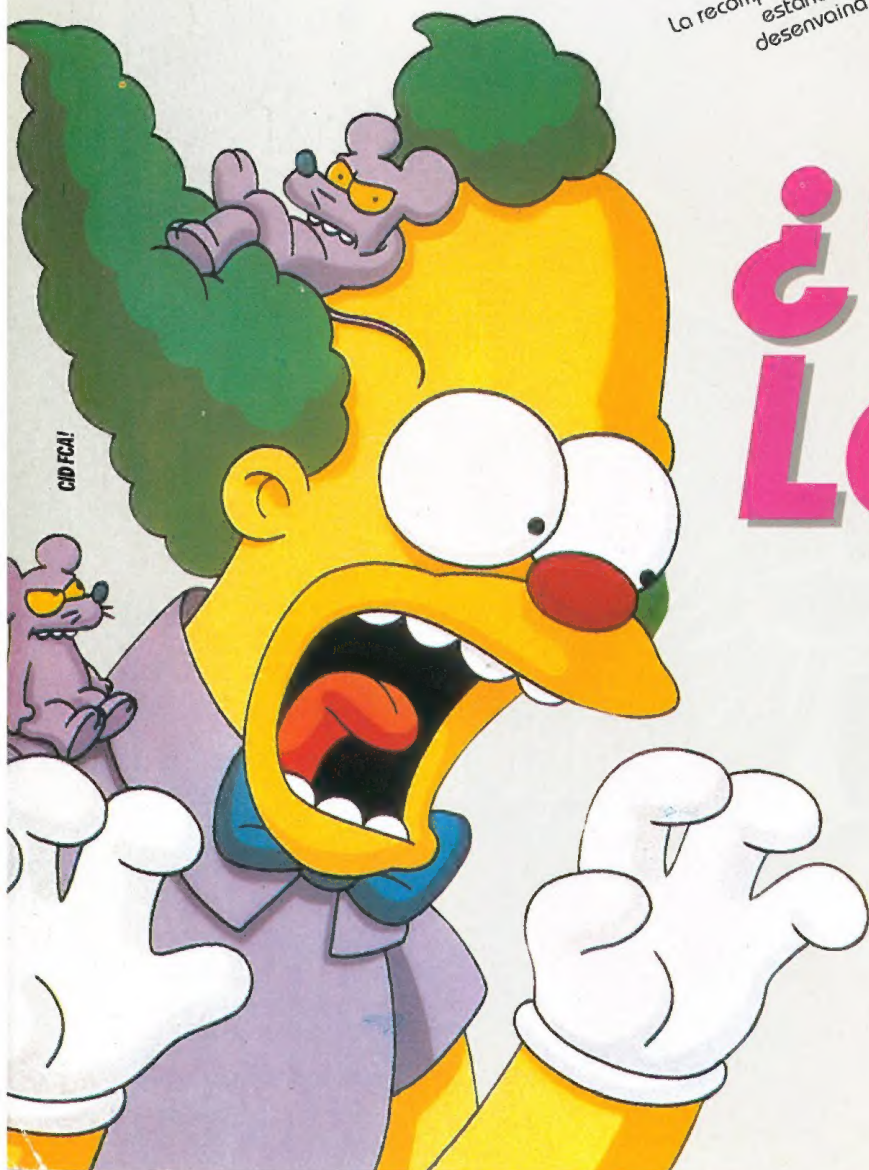
PARASOL STARS
Nuestro héroe BUB estaba tranquilo, pero un buen día apareció el loco Chaostikan y con él, monstruos amenazadores del universo. Sólo tienes un arma: El Parasol Mágico. ¿Será suficiente?



PRINCE VALIANT
Dos reinos medievales: la luz y las tinieblas, tienen que enfrentarse. Elige y dispondrás de tu propio ejército... La recompensa es un fabuloso estandarte. ¡RAPIDO!, desenvaina tu espada.



¿CÓMO LO VES?



LEMMINGS
Los Lemmings son muy lindos, pero su cerebro es tan pequeño que resultan un poco torpes. Ayúdales a sobrevivir a los peligros de su mundo.



UNIVERSAL SOLDIER
Una pelea a vida o muerte con un viejo enemigo, el sargento Scott. Ambos sois "máquinas de lucha terminal". Sólo uno sobrevivirá.



KRUSTY'S FUN HOUSE
La casa del payaso Krusty está infectada de ratas. Sólo tú y Bart Simpson podéis ayudarle a desratizar. No es un trabajo agradable, pero alguien tiene que hacerlo.



STAR WARS
Junto con tus héroes favoritos de las estrellas tienes que vencer a los malvados intergalácticos y el universo será vuestro.



BEST OF THE BEST
Ha nacido un nuevo deporte: el KICKBOXING. Llevas mucho tiempo entrenando, pero siempre hay algo más que aprender para ser "el mejor de los mejores".



TEXTOS DE PANTALLA
EN CASTELLANO

ROBIN HOOD
El héroe de todos los tiempos, Robin Hood, deja en tus manos el destino de Inglaterra. Termina con el perverso Conde de Nottingham y el Rey Ricardo te nombrará su caballero predilecto.



DARKMAN
Antes tenía una vida normal, ahora es un vagabundo desfigurado que busca a su amada y a los indeseables que acabaron con su magnífica vida. ¡Ayúdale a vengarse!



HUDSON HAWK
El as de los ladrones ha salido de la cárcel y quiere que esto dure mucho tiempo, pero la tentación podrá con él, ya que la vida de su mejor amigo está en peligro. ¡Intenta que no vuelva a la cárcel!



ALIEN 3
Ponte en el lugar de la sargento Ripley. En el sitio más insospechado de la nave te espera Alien. Sólo tú puedes poner fin a esta pesadilla.



MCDONALDLAND
El ladrón de hamburguesas ha vuelto a aparecer. Los M.C. Kids necesitan tu ayuda. Y tú, sólo cuentas con tu imaginación. Cuando acabes, inténtalo al revés.

GAMEBOY™ Nintendo

ERES UN FENÓMENO



ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

OK SUPER CONSOLES

S
U
M
M
A
R
I
O



26 COOL SPOT



BATMAN REVENGE OF THE JOKER

46



98 THE FLINTSTONES



TINY TOON ADVENTURES

112



SECCIONES

SUPERNEWS	6
PREVIEWS	10
REPORTAJES	16
BAZAR	22
CONCURSOS	24
PASARELA	26
EN ESCENA	98
MEGAMAPAS	108
SUPER TRUCOS	136
MERCADILLO	140
LA TIERRA	
DE LAS CONSOLAS	144

Bueno, pues tal y como os prometimos, aquí esta el resultado de que dos de tus revistas favoritas, OK Consolas y Super Consolas, hayan unido sus fuerzas. Nuestra intención no ha sido otra que ofrecerte un producto aun más completo, que, a un precio creemos muy competitivo, y con un número de páginas muy elevado, os va a ofrecer de ahora en adelante, y mes a mes, no sólo toda la actualidad del mundo de las consolas, con secciones como SUPERNEWS, PREVIEWS o PASARELA, sino también una enorme proporción de trucos y mapas para tus juegos favoritos. Y todo ello, por supuesto, sin dejar de lado otros temas de interés, como el BAZAR, los REPORTAJES de todos los temas de interes que ese mes hayan acontecido en el mundillo del videojuego, u otras secciones nuevas como por ejemplo el MERCADILLO, donde tendréis oportunidad de intercambiar todo tipo de mensajes de venta, compra o cambio de todo cuanto se os ocurra con otros colegas consoleros. En fin , esperamos que nuestro esfuerzo sea de vuestro agrado y que este nuevo formato colme aun más vuestras expectativas sobre nuestra publicación.

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández
Director: José Emilio Barbero
Adjunto a Dirección: Saul Braceras
Redacción: Jose Luis Sanz, Mario de Luis García
Colaboradores: Enrique Rex, Felix J. Físico Vara, Jorge Gamio, Juan Carlos Sanz
Diseño: Luis de Miguel, Estudio
Jefes de Publicidad: Esther Lobo, Juan Carlos Fernandez
Fotografía: Jorge Gamio
Publicidad: Pza. República del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12
Editorial Nueva Prensa, S.A.

Redacción y administración Pza. del Ecuador, 2, 1º B 28016 Madrid Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12
Suscripciones Carmen Marín Teléf.: 457 53 02/5203/5608 Fax: 457 93 12

Fotomecánica Lumimar. c/Albasanz, 50. Madrid.
Imprime Color Press, S.A. Miguel Yuste, 33 Madrid
Depósito legal: M-38.555-1992
 Printed in Spain V 92
Distribuye COEDIS, S.A. 08750 Molins de Rei - Barcelona Teléf.: (93) 680 03 60
Distribución en América Distribución en Argentina, Capital: Ayerbe Interior: DGP Distribución en Chile: Alfa Ltda.

Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A. (Compañía Española de Ediciones S.A.) Cerrito, 520. Buenos Aires, Argentina.

Canarias, Ceuta y Melilla 275 Ptas.

SUPER CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas en los artículos firmados. Prohibido todo tipo de reproducción por cualquier medio o soporte del contenido total o parcial de esta publicación sin permiso expreso del editor.

Inauguramos este mes una nueva sección por la que van a desfilan las más interesantes novedades del panorama internacional (léase U.S.A, Japón y Reino Unido en especial), y gracias a la cual podréis estar plena y extensamente informados de todos los juegos que en el espacio de algunos meses llegarán a nuestro país. Esperamos que con ello respondamos a vuestra demandada de más información de novedades del mundo del videojuego.

LUCHANDO SIN PARAR

Después de los pasos dados por algunos títulos de renombre y tras haber comprobado la excelente acogida de la que gozan, numerosos serán los títulos que, basados en máquinas recreativas o en versiones anteriores, han hecho acto de presencia en los mercados americano y japonés.

FATAL FURY

● (SUPER NINTENDO)

"Fatal Fury" para Super Nintendo, por un lado, nos obligará a luchar contra toda una cohorte de enemigos en pos de la supremacía luchadora. 12 Megs de acción pura y dura, al estilo Street Fighter 2, donde nos tendremos que ver las caras con Tung Fu Rue, Richard Myer, Duck King, Michael Max, Hwa Jai, Raiden, Billy Kane y Geese Howard y todos sus poderes especiales. Una bomba que promete tanto o más que... ¿Street Fighter 2?



FIST OF THE NORTHSTAR

● (SUPER NINTENDO)

"Fist of the Northstar" está basado en una popular (en Japón, supongo) serie de dibujos de la que han extraído un montón de referencias, enemigos y, sobre todo, luchas. En este juego, muy en la línea de "Fatal Fury" o "Street Fighter 2", tendremos que demostrar nuestra pericia ante unos enemigos ciertamente deshumanizados. Un detalle importante es el tamaño de los sprites...



FINAL FIGHT

● CD (MEGA-CD)

Y finalmente tenemos una vieja gloria de las recreativas, que vió una versión para Super Nintendo y que de la mano del todopoderoso Mega-CD nos honrará con su presencia. "Final Fight CD" incluye un nuevo personaje, Guy, aparte de Cody y Haggar, que podremos manejar a nuestro libre albedrío. En esta versión podrán jugar/pegarse dos consoleros simultáneamente o escuchar la portentosa banda sonora de la recreativa original. Todo, claro está, gracias al Mega-CD...



MEGAMAN 5

● (NINTENDO-CAPCOM)

LA QUINTA DEL HOMBRE BIONICO

Aunque en España no hayamos visto todavía la cuarta entrega de esta prestigiosa saga, Capcom no ha querido esperar más y se ha decidido a lanzar, en EEUU, la quinta y, a buen seguro, penúltima parte del hombre biónico.

Nuevos héroes, nuevas armas y nuevas fases decoran un arcade que parece destinado a convertirse en el prelude de lo que será Super Mega Man para Super Nintendo. Por el momento conformaros con esta quinta parte... si es que algún día llega.

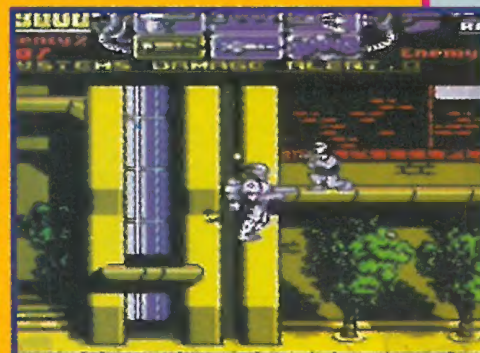


ROBOCOP 3

● (NINTENDO-OCEAN)

NO HAY DOS SIN TRES

Siguiendo los pasos marcados por la versión Super Nintendo (de la que esperamos no herede la dificultad) nuestra querida Nintendo tendrá el privilegio de esconder entre sus chips las andanzas del medio-hombre metálico.



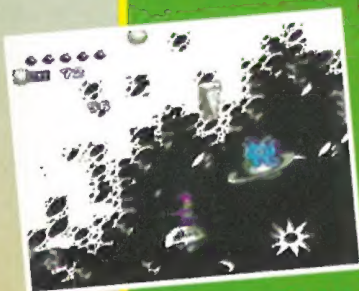
En esta ocasión una nueva plaga de terrorismo y miedo ha invadido Detroit por lo que la lucha encarnizada entre el bien y el mal será previsible. Para los que ya jugaron con la segunda parte poco les espera de novedoso, es decir, que volveremos a encontrarnos con una nueva ración de disparos y saltos milimétricos y enemigos, hasta cierto punto, infalibles. No decimos más, salvo que Ocean ha sido la "culpable" de este cartucho... ¡como siempre!

DARTMAN MEETS THE RADIOACTIVE MAN

● (NINTENDO-ACCLAIM)

EL REGRESO DE BART

Matt Groening debe estar haciéndose de oro con las mil y una versiones de la que están siendo objeto sus atrevidos personajes. En esta ocasión le toca el turno a nuestra ochobitera Nintendo y a un Bart convertido en super-héroe que tendrá que vérselas directamente con un "elementillo" pseudo-mutado de nombre Radioactive man. ¿Tendrá algo que ver este juego con la fase voladora del "Bart's Nightmare" de Super Nintendo?



ASTERIX

● (GAME BOY/SUPER NINTENDO-INFOGRAMES)

¡TEMBLAD ROMANOS!

Pues sí, después de haber asombrado a propios y extraños en su paso por la Master System, aquí están de nuevo la mayor pesadilla de los romanos dispuestos a repartir cuantas bofetadas haga falta, y por supuesto a comerse más de un

jabalí o de dos. Ayudados como siempre por la poción mágica, nuestros héroes van a deleitarnos de nuevo con un montón de aventuras dentro de un cartucho que además, por si fuera poco, ha sido realizado por un equipo de programación español, New Frontier.



CHESTER CHEETAH

● (MEGA DRIVE-KANECO)

EL TIGRE DE LAS PATATAS

Conocidas son sus labores como mascota de Matutano pero, harto ya (eso al menos suponemos) de oler a jamón y saber a caldo de barbacoa, ha decidido internarse dentro de los circuitos de las disciseisbiteras Super Nintendo y Mega Drive.

"Chester Cheetah" se presenta con una historia tierna, como todas, donde deberemos enfrentarnos a una cohorte de malvados que han decidido hacerse con el control total del zoo de la ciudad. Un desafío que esperamos tener, dentro de pocas fechas, disponible en nuestro país. Por el momento tendremos que conformarnos con su semblante en las bolsas de patatas y derivados...

Available
for Genesis
and SNES!

CHESTER CHEETAH

DUBSY IN CLAWS ENCOUNTERS OF THE FURRED KIND

● (MEGA DRIVE-ACCOLADE)

EL GATO CORRETON

De la mano de Accolade (Ballistic para los amigos) llegará en escasas fechas uno de los cartuchos más esperados de la temporada: Bubsy. Un gato que viene dispuesto a ponérselo muy difícil al mismísimo Sonic y que promete, por lo visto, gráficos, sonidos y diversiones varias a partes iguales.

Bubsy es ante todo un arcade de plataformas que sigue, de alguna manera, las pautas marcadas por la saga del puercoespín azulado, con unos impresionantes "scrolls" y un total de 16 niveles distintos. Para que os hagáis una idea, Bubsy posee la friolera de 16 Mb en su interior...

Por cierto, también es esperado en Super Nintendo...



X ZONE

● (SUPER NINTENDO-KEMCO)

MAS ACCION PARA TU SCOPE

Aunque pareciera lo contrario, nuestro querido Scope no está muerto, y muy pronto será el protagonista, tras el paso de Battleclash, de un nuevo cartucho compatible consigo mismo. Su nombre es X-Zone y al igual que ocurría en Battleclash una invasión extraterrestre ha alargado sus tentáculos hasta un planeta azul, de nombre la Tierra, y la ha sumido en la más absoluta de las desgracias. Como es previsible, nuestro dedo y ojos certeros deberán ser los encargados de poner fin a este desaguisado con una buena ración de disparos y misilazos. Parece divertido.



PARODIUS

● (GAME BOY-KONAMI)

LAS RISAS LLEGAN A LA GAME BOY

Si conocido fue su paso por la "super" del tío Mario, ahora, el jugazo de Konami, se las tendrá que ver con la ansiosa prole de jugadores empedernidos de la portátil verdosa. Parodius, con sus naves, enemigos y buen humor, continua las aventuras marcadas de



TINY TOON

● (NINTENDO-KONAMI)

MAS FANTASIAS ANIMADAS

Hablar de la aparición de un juego llamado Tiny Toon es algo realmente atrevido tras haber sido testigos de sus, siempre, espectaculares versiones para Mega Drive, Super Nintendo y Game Boy. Pero como estamos aquí para eso...

El caso es que nuestra Nintendo, la ochobitera, no ha querido quedarse rezagada y ha tomado la decisión de acoger las aventuras, puramente arcade, de estos personajes para beneficio propio de ahora en adelante. Montana Max, de nuevo, vuelve a ser el malo y "el conejo de la suerte jr." el que se ha de encargar de poner las cosas en su sitio. Nada más.

En vuestras manos tendréis la llave de la diversión.

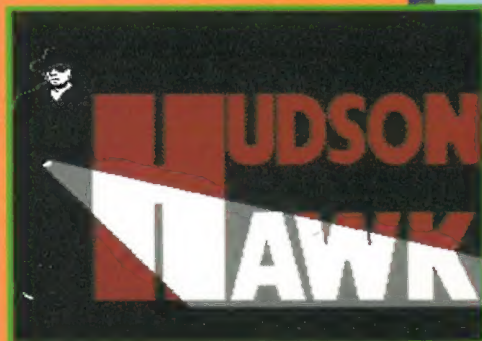


HUDSON HAWK

● (NINTENDO-OCEAN)

DEL CINE A NUESTRA CONSOLA

Ocean, toda una veterana en esto de trasladar a cualquier tipo de ordenador o consola los films de moda, vuelve a la carga con un nuevo título en esta línea. Se trata de "Hudson Hawk", que como ya sabeis fue uno de los últimos éxitos de Bruce Willis y que ha sido convertido en un vibrante arcade.



DOUBLE DRAGON

BILLY Y JIM SE PASAN A LA TV

Siguiendo los pasos de las afamadas Battletoads, la famosa saga luchadora "Double Dragon" va a ser immortalizada con una serie de dibujos animados que será estrenada en breves fechas en EEUU. Aparte de la mentada edición, se tiene previsto realizar, para la primavera del presente año, una edición en video (VHS más concretamente) para uso y disfrute de la masa mundial.

Esperemos que, como Super Mario, algún día lleguen hasta nuestras fronteras las imágenes de las épicas luchas callejeras de tan adulados personajes.

¿STREET FIGHTER III?

LA PRIMERA FOTOGRAFIA

Es la primera imagen que trasciende aunque estamos, casi, en disposición de afirmar que pertenece a Street Fighter III, la nueva máquina de Capcom que ha hecho acto de presencia en Japón. Poco más hay que comentar.



puro arcade donde lo importante no era el número de disparos por segundo sino la efectividad real de la cosa destrozable. Una pasión desenfrenada para usuarios de clase "A" en adelante.



DOLBY SOUND

(SUPER NINTENDO)

SONIDO AL CUADRADO

Tras aparecer el famoso, ya, chip Super FX, vuelve a sacudir el mercado una nueva innovación para Super Nintendo: el Dolby Surround Sound. Este revolucionario sistema permite disponer de cuatro canales de sonido estereo en vez de los dos originales y para disfrutar de él tendremos que poseer un decodificador y un par de altavoces adicionales.

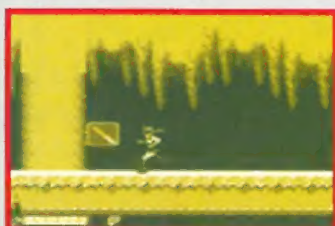
El primer juego que presumirá de este novísimo sistema será King Arthur's World, de Jaleco.

EMPIRE STRIKES BACK

(GAME BOY)



Después de aparecer para Nintendo, los hacedores de Ubi han vuelto a dar en el clavo. "Empire Strikes Back" es la versión del clásico cinematográfico y mantiene todas las características de la versión ochobitera, tanto en gráficos, como sonidos como desarrollo.



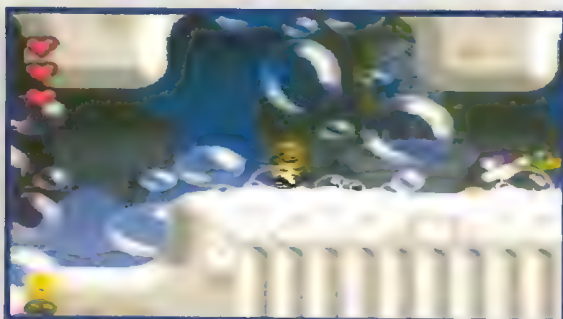
LA AVENTURA CONTINUA



A grandes rasgos esas son sus cualidades más básicas junto a una acción difícilísima y varias fases que se desarrollan en Hoth, el planeta helado, Dagobah, el planeta cenagoso donde Yoda iniciará en los caminos de la fuerza al joven Skywalker, y la ciudad minera de Bespin. Todo sin olvidarnos del "score" original

de John Williams con los temas de amor ("Han and the princess") o la marcha Imperial con Darth Vader a la cabeza. Todo épico, "Star Wars" 100%.

PUGSLEY'S SCAVENGER HUNT



LA BUSQUEDA DE PUGSLEY

Si ya la primera parte tuvo cierto éxito y renombre por la calidad que presentaba, esta segunda entrega, donde los términos se han invertido y en vez de Gomez, el padre, es Pugsley quién toma las riendas de la situación, no le anda muy lejos. Esta vez unos nuevos seres han apresado a los familiares por lo que nuestro rescate "zombiesco" será inminente.

Melodías realmente importantes, de una calidad más que notable y unos efectos gráficos super originales que acompañan en todo momento, son la tarjeta

de visita de un cartucho que, sin duda, continúa una saga y sirve de puente para nuevas versiones. Esta segunda entrega, a diferencia de la primera, está basada en la serie de dibujos animados que surgió a raíz de la película. Una nueva aventura que estamos, ya, esperando con los brazos abiertos.



STAR WARS



JVC

La Estrella del n

Super Nintendo presenta la conversión más fantástica de la mejor superproducción de todos los tiempos: **Super Star Wars.**

- **Con 14 niveles de película** que combinan todos los tipos de juego en un solo cartucho: arcade, plataformas, simulador...
- **Supergráficos en 3D** y espectaculares rotaciones en Modo 7, que te proporcionarán una auténtica sensación de realidad.

- **Menú Especial de Programación**, para escuchar toda la banda sonora de la película en sonido stereo - digital.
- **Posibilidad de seleccionar** entre los protagonistas: Luke Skywalker, Han Solo y Chewbacca. Y como adversario, el temible Darth Vader.

Y por si todo esto fuera poco, **Super Star Wars** lo encontrarás ahora, también, junto a **Super Mario World** y **SUPER NINTENDO** en el **SUPER PACK ESTRELLA**, con un precio inigualable en toda la galaxia.

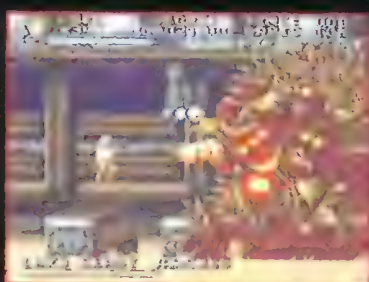


EL SUPER PACK ESTRELLA

Incluye:

- Super Star Wars
- Super Mario World
- Consola Super Nintendo
- Mando de Control
- Adaptador a Corriente A/C
- Cable Conector RF.
- Suscripción al Club Nintendo

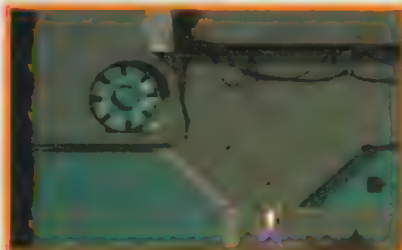
Nuevo Super Pack



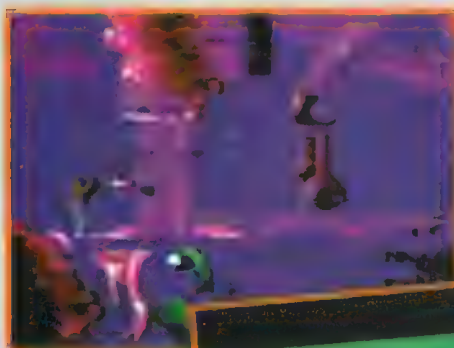
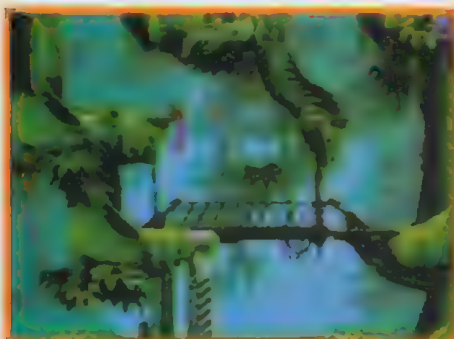
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
SUPER 16 BIT Nintendo

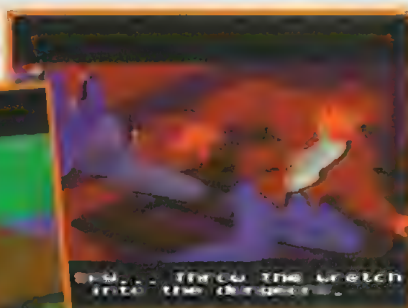
FLASHBACK
(MEGA DRIVE)

!!!CINEMATOGRAFICO!!!



Después de las andanzas por todo tipo de consolas y ordenadores de ese juego llamado "Another World", los señores de Delphine Software (que han acertado al utilizar como anagrama una cámara de cine y como título un recurso argumental) han decidido realizar otro cartucho que siga las pautas marcadas por aquella primera entrega. En esta ocasión unas fuerzas

alienígenas quieren invadir la Tierra y para evitar problemas han recluso en un planeta desconocido al único hombre que podía salvarla. Pero comportándose como un verdadero héroe ha logrado escapar aunque, desgraciadamente, no recuerda ni quién es ni qué hace en ese lugar. Por otro lado cabe destacar sus diseños futuristas, sus "pantallas detalle" animadas con gráficos poligonales y su nueva "intro", que supera lo visto en "Another World" ostensiblemente. "Flashback", con toda seguridad, será una de las aventuras más prometedoras del 93. Y si no al tiempo.



AGUILAS DE COMBATE

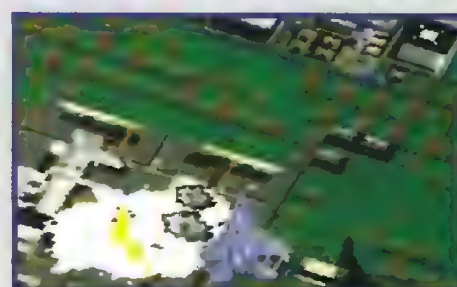
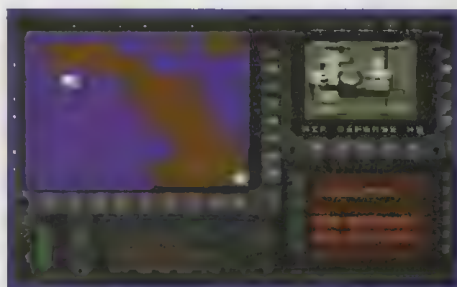
SUPER STRIKE EAGLE

(SUPER NINTENDO)

Microprose, empresa de renombre en el mundo de los videojuegos y poseedora de una de las más dilatadas carreras realizadoras para ordenadores, ha decidido internarse, definitivamente, en los complejos mundos del cartucherismo precoz. Ahora le ha tocado el turno al clásico "F-15 Strike Eagle" que bajo el nombre "Super Strike Eagle" viene a demostrarnos que el mundo de la simulación tiene mucho futuro.

En este cartucho podremos realizar numerosas misiones de bombardeo, luchas a cara de perro contra otros tipos de cazas y salvamentos varios de población o pilotos derribados. Todo ello actualizado, como era de prever, y fortalecido con el famoso MD-7 de nuestros amores. El aspecto simulación se ha reducido levemente para dar paso a un "pelín" más de ingrediente acción, de esta manera los señores de Microprose han conseguido agilizar el desarrollo del cartucho.

Atención amantes de la simulación aérea porque dentro de muy pocas fechas podréis disfrutar con el clásico entre los clásicos... con "Super Strike Eagle". ¿Regalarán el casco y los "sticks" de vuelo?



E.C.T.S. '93

EL GRAN SHOW

El E.C.T.S., "European Computer Trade Show '93", convocó a gentes de todos los continentes para su edición de primavera, que tuvo lugar entre el 4 y 6 de abril y como ya es habitual en el Bussines Design Center de Londres.

El año de 1992 pasará a la historia del videojuego como su año de mayor expansión, pues en todo el mundo las cifras de ventas rebasaron las expectativas más ambiciosas. Otra cosa será este año, donde los problemas económicos parecen haber alcanzado a este mercado como a tantos otros. No obstante, y teniendo en cuenta que el mundo de la consola ha sabido sobrepasar a otros muchos, también tendrá la fuerza suficiente como para abrirse camino antes que ningún otro.

No en vano ya existe cierto optimismo al respecto y muchas compañías esperan reeditar lo hecho en el año pasado y que "aunque no hemos comenzado como el anterior, aún falta mucho para finalizar el presente", comentaba un ejecutivo de una firma de software norteamericana. Y es cierto, todavía falta para finalizar el año y hay mucho que ver. En razón de ésto te hacemos

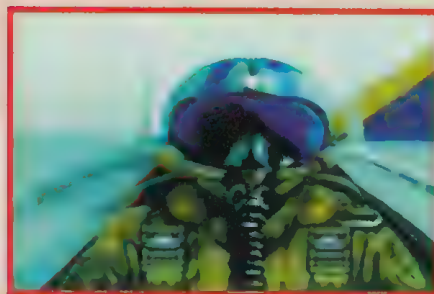
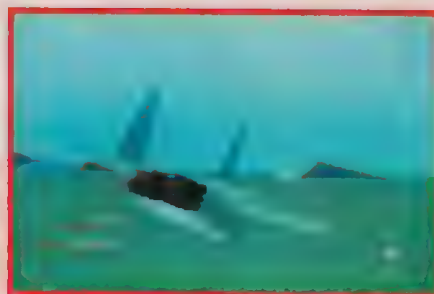
un breve adelanto de las novedades presentadas en el European Computer Trade Show '93, como antesala de un artículo más profundo en el que abordaremos extensamente todo lo que dió de sí esta edición del E.C.T.S.

MICROPROSE

Esta firma británica nos propone algunos de su éxitos adaptados a consolas, éste es el caso de "F-15 Strike Eagle" en versión de Game Boy. Con el "F-15" Microprose se convierte en la primera compañía que saca al



«F-15 Strike Eagle». Por fin un buen simulador de vuelo para Game Boy.



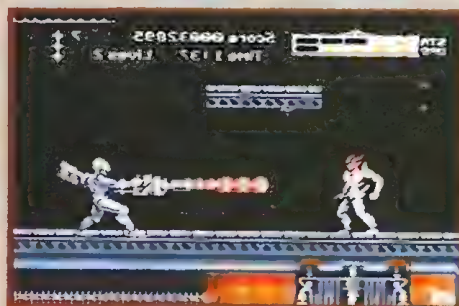
«F-15 Strike Eagle II», un excelente simulador para nuestra Mega Drive.

mercado un simulador de vuelo («Phantom Air Mission» y «Top Gun» no se encuadraban en el concepto clásico y estricto de este género) para la portátil de Nintendo. La acción se desarrolla en el Golfo Pérsico y tiene siete diferentes escenarios y tres niveles de dificultad. Cuando llegas al último nivel, "ace", tienes el total y completo control de tu avión con lo que podrás hacer loops, tonel y demás peripecias aéreas. "Super Strike Eagle" es la versión para Super Nintendo y con ella tienes una paleta de 256 colores y sonido digitalizado estéreo.

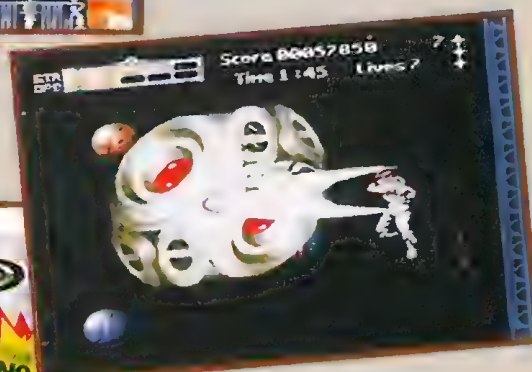
ECTS 93

por su suavidad como desenvolvimiento, Delphin Software ha utilizado un sistema llamado "rotoscoped graphics" en donde se filma a un actor haciendo determinados movimientos y después se digitalizan las imágenes. Este sistema se ha usado en producciones de gran animación como "The Lord Of The Rings" y la "Bella y la Bestia" de Disney. Con una música muy buena y efectos de sonido sincronizados con la animación, "Flashback", te pondrá a mil por hora, no lo dudes.

En el juego te convertirás en Conrad Hart, un agente que se está entrenando para



U.S. Gold nos sorprenderá muy pronto con todo un increíble cóctel de juegos entre los que destacan «Strider II» y «Kick Off».



ingresar en el Bureau de Investigaciones Galácticas, y todo le va bien hasta que hace un descubrimiento que cambiará su vida. Mientras realizaba su tesis sobre el analizador de densidad molecular descubre que algunos de los políticos claves del momento no son humanos, sino ¡alienígenas! Sí ya creías que la situación era complicada, mira como se empeora aún más, Conrad es detenido por los agentes de éstos y mientras le dan un "curso intensivo" de prisión, le borran artificialmente la memoria. Mas, nuestro héroe escapa, pero se da cuenta que ya no se halla en la tierra sino en otro mundo.

Aquí la trama nos recuerda un poco a "Another World" (el estilo y las técnicas y gráficos en general también). Sólo el combate le salvará y quizá tenga una oportunidad de volver a la



Tierra, pero más vale que tú lo descubras.

Para los que gustan de los juegos de acción, pero ACCION escrita en Mayúsculas, US GOLD, te propone "Strider II". Muy buena música y efectos de sonido que junto con voces

digitalizadas, te ponen en situación para poder ver las acrobacias de nuestro guerrero, que vuelve para rescatar a su compañera Magenta de una muerte segura y derrotar al Gran Master. Con "Strider II" correrás en

contra del reloj por los dificultosos escenarios por donde pasarás a través de tu Mega Drive. También saldrá una versión de Master System. Prepárate porque enemigos no te faltarán: soldados mutantes, robots maniáticamente asesinos y demás

"amigos" como para pasarlo en grande.

"Super Kick Off" es la vuelta de un gran éxito de los años 80 y en la década de los 90 dispondremos de una versión mejorada y ampliada para la Mega Drive.

VIRGIN

Esta gigantesca firma, que prácticamente se ha introducido en todos los segmentos del mercado (y a modo de ejemplo os digo que hasta tiene una compañía aérea), y que es la responsable de títulos como "Megalomania", "Global Gladiators", está a postando por la Mega CD con títulos de mucha, muchísima fuerza como: "Terminator", "Cool Spot", "Another World" y "Dinoblades", de ellos te hablaremos en breve.

Pero, os vamos a hablar de tres títulos super guays para las tres máquinas de Sega: "Two Tribes - Populous II" para Mega Drive;

Zeus, el Dios del Olimpo. Como todos sabemos, éste Dios siempre ha tenido debilidad por las mujeres mortales y de una de estas uniones has nacido tú.

¡Con que hijo de Zeus! Bien, como es lógico el ser hijo de un Dios de la magnitud de éste te hace reclamar lo que es tuyo por derecho propio. Además, tienes unos poderes que te servirán para derrotar a tus enemigos, como crear huracanes, rayos y demás armamento "ad hoc".

Los escenarios y los efectos especiales te alucinarán, ya lo verás.

"Superman The Man Of Steel" nos retrotrae a un

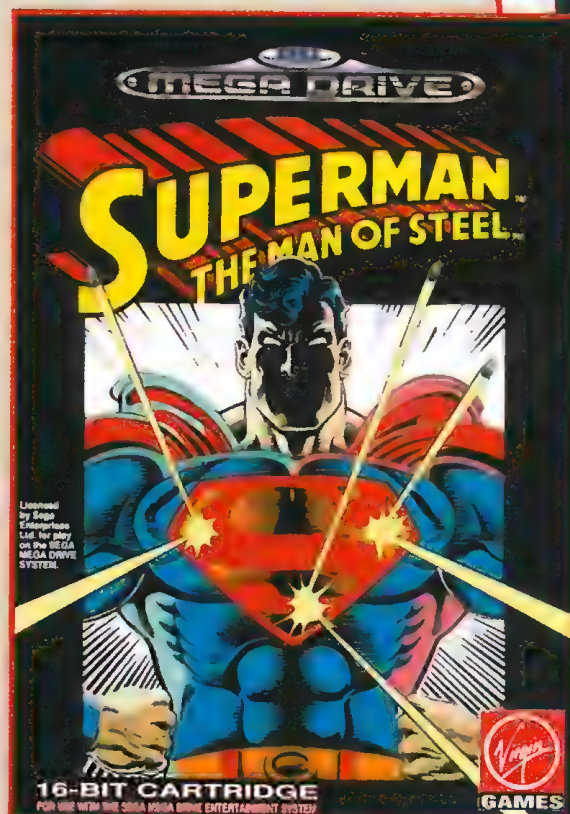
Con cinco super-niveles por descubrir y terminar con los enemigos más terribles, Superman deberá devolver la paz a Metropolis.

Detrás de esta aventura se encuentra un grupo de grandes profesionales como los integrantes de Graftgold que han adaptado la versión original de Sunsoft de Mega Drive a Master System,



"Superman The Man Of Steel" para Mega Drive, Master System y Game Gear; "Global Gladiators" para Master System y Game Gear.

"Two Tribes - Populous II" nos lleva a la antigua Grecia y nos convierte en hijos de



super héroe del cómic, que ahora podremos disfrutar en dos máquinas de Sega, Master y Mega. La historia es bastante escalofriante, pues en Metropolis todo el mundo comienza a desaparecer, hasta Lois Lane.



Master System II y Game Gear.

"McDonald's Global Gladiators" el gran éxito de Megadrive, ahora nos llega para la 8 bits y la pequeña de la familia, nos muestra como nuestros amigos Mick y Mack luchan

por salvar la tierra de su propia destrucción. Una destrucción a la que todos podremos detener si seguimos las aventuras de ellos en favor de la naturaleza. (Continuará)

● ● ● ● Saúl Bracer

UNA VIEJA LACRA VUELVE A LA VIDA



Todos nuestros héroes, como Sonic, sufren la amenaza de la piratería sobre el mundo del video juego.

En nuestras manos está el ayudar para que esta terrible plaga sea por fin extinguida.



Ayudemos a Mario, Sonic y a todos nuestros héroes a protegerse de la piratería y defendamos nuestro mundo jugón.

LOS ATA

El mercado del videojuego de consolas es uno de los más pujantes a nivel internacional y el que más alto ha llegado en menos tiempo. Esto lo podemos comprobar con solamente mirar las cifras de facturación de las compañías japonesas de hardware y software que sobrepasan con creces a las firmas tradicionales de audio y video. Desgraciadamente y como en todo buen mercado se les ha introducido un virus peligrosamente corrosivo: la piratería. Y digo virus, pues al igual que el de los ordenadores su accionar se inicia de un modo imperceptible, de hecho ha llevado cierto tiempo advertir su presencia, pero cuando ésta se hace visible lo mismo que en el PC, las consecuencias son terribles. El motivo de este suscito artículo es ponerte al tanto, amigo jugón, de la peligrosidad del mismo y de hasta dónde nos involucra a todos.

UNA INDUSTRIA Y UNA ILUSION EN PELIGRO

Detrás de los grandes amigos que te has hecho a lo largo de tu carrera "jugonil", como Sonic y Mario, hay muchas, muchísimas personas que trabajan para día a día desarrollar nuevos y más divertidos y variados juegos. Todo esto existe porque todos



nosotros sustentamos con nuestra pasión por los juegos la razón de su existencia. Pero, un buen día, unos delincuentes deciden a la sombra de la fama de Mario, Sonic y otros, adueñarse del esfuerzo de aquellas gentes y se inicia el negocio de la piratería. Dicho de este modo, solamente se perjudican aquellas que desarrollan o fabrican consolas y/o videojuegos. Pero esto es sólo una parte de la verdad, porque la otra es tan clara como ésta, lo que ocurre que hay que detenerse un instante para meditarla. Qué duda cabe a estas alturas, que con la irrupción de los videojuegos nuestra fantasía y tiempo de ocio se han enriquecido, es decir, hemos ganado una porción de ilusión que antes no teníamos. Y éste es el punto en común con los que desarrollan y fabrican videojuegos, esto nos involucra de un modo directo, pues la piratería destruye esta capacidad creadora junto con nuestras ilusiones.

PIRATAS CAN DE NUEVO

CONSEJOS ÚTILES

Con la piratería no podemos mantenernos al margen, porque nuestro mundo jugón se pone en peligro. La piratería no sólo defrauda a quienes han trabajado por brindarnos más ratos de diversión, sino que es un timo en sí mismo, por la baja calidad de los juegos (a veces se limitan a mostrarte un sinfín de pantallas y nada más, como los famosos 700 x 1). Por tanto, desconfía de aquellos cartuchos que te ofrecen la "repera" de juegos. En los cartuchos de Game Boy cerciérate de que el tornillo tiene forma de estrella y no de cruz, del tipo Phillips. Las cajas de videojuegos sin marca ni sellos que certifiquen su originalidad son piratas, pero existen versiones más sofisticadas donde falsifican a éstas y sólo es detectable si tienes la caja original para compararlas.

LA MEJOR DEFENSA ES UN BUENA ATAQUE.

Como era de esperar, nuestros héroes, que han ganado cien batallas en las consolas, no podían quedarse incólumes ante la vileza de los piratas. Los que han cambiado la isla de la Tortuga por otra más grande llamada Taiwán o Corea o la misma China continental. Por todo esto, Sega España, Erbe y Spaco han unido sus fuerzas para librar esta guerra contra estos agresores y SUPER OK CONSOLAS fue invitada a presenciar una reunión de los representantes de estas tres compañías en el estudio de sus abogados, la firma Gomez-Acebo & Pombo. Allí pudimos enterarnos de varios aspectos novedosos sobre la piratería como así también de otros delitos, como el alquiler de videojuegos, en caso de que no se paguen los derechos correspondientes, llamados "royalties". Otro aspecto llamativo fue el accionar en conjunto de estas compañías y de nuestras Fuerzas de Seguridad, como Policía Nacional y Guardia Civil, en la intervención y decomiso inmediato de cartuchos piratas, con el consecuente proceso a los "presuntos" delincuentes, muchos de los cuales aducen no conocer el origen de la



mercancía.

Como es harto evidente, todo este material entra de forma ilícita, pues es camuflado ante las autoridades aduaneras, aunque muchos de estos cartuchos han sido detenidos a tiempo. Pero, existe otra vía para que este material llegue a nuestro mercado y es la importación por separado de las cajas y de los distintos componentes para su posterior ensamblado en España.

Muchas actuaciones han sido realizadas hasta el momento en ciudades como Bilbao, Barcelona y Madrid. De hecho, en la actualidad, existen leyes suficientes como para acabar con este peligroso tráfico, pero es necesario que todos ayudemos y una forma decisiva es denunciar a los transgresores.

● ● ● ● ● Saúl Bracerías



MEGA DRIVE • MEGA DRIVE • MEGA DRIVE • MEGA DRIVE

FOOTPEDAL

JOYSTICK QUE TRASLADA TRES CONTROLES A PULSADORES DE PIE.

■ DRO SOFT.

En uno de los primeros números de Super Consolas comentamos este periférico para la consola Nintendo. Para los que entonces leyérais el comentario seguro que ya sabéis perfectamente qué es lo que os váis a encontrar. Para los que no leyérais este artículo en su día, no estará de más que le echarais un vistazo a este comentario.

'Footpedal' es un joystick muy especial, para pulsar con los pies hasta tres sensores con diversas funciones según sea el juego. Se conecta directamente a la consola, después se conecta al control pad normal. Su función es la de trasladar tres controles cualesquiera al pie: Izquierda, derecha, arriba, abajo, fire 1 ó fire 2. Los controles que traslademos dependerán de las exigencias de cada juego.

Pueden ser las piernas en un juego de lucha, los pedales en un juego de coches, etc. El periférico es super original y se puede utilizar con un buen número de juegos. Sólo hay que echarle imaginación.



MEGA DRIVE • MEGA DRIVE • MEGA DRIVE • MEGA DRIVE

SPEED KING

JOYSTICK DE PALANCA PARA MEGA DRIVE.

■ MEGA DRIVE.

Una vez que uno tiene la consola, las novedades de cada mes y las pegatinas, sólo le falta un buen joystick. Son muchos los poseedores de consola que provienen del mundo de los ordenadores personales, donde los joysticks de palanca estaban completamente impuestos.

Es por eso que muchos de estos usuarios agradecerán periféricos como éste. El joystick es de diseño robusto y está construido con microinterruptores, lo que le proporciona una gran sensibilidad.

Otra de las opciones que incorpora, es la de auto fuego. Opción vital para jugar a cualquier mata marcianos que se precie. En definitiva, una buena compra de la que seguro se alegra tu dedo gordo, tan machacado por el uso del control pad que trae de serie la consola de Sega de 16 bits.



ZOOMER

JOYSTICK DE DOBLE PALANCA PARA NINTENDO.

■ SPACO S.A.

Y de joysticks va la cosa, porque este Zoomer se une al poblado grupo de palancas de mando para consolas. En este caso, no contentos con fabricar mandos de una palanca, los señores de Spaco han traído un joystick que tiene ni más ni menos que dos palancas en una.

A simple vista, recuerda a los mandos de los pilotos de aviación, con pulsadores dobles en los extremos de cada palanca, para los dedos pulgares de cada mano. La forma es la de una 'U' unida a la base por un eje móvil.

Además de la originalidad (que no es poco, si no, echad un vistazo a la foto) este periférico incorpora algunas opciones verdaderamente interesantes como el ralentizador, que tiene el mismo efecto que estar pulsando continuamente la pausa. Con esto se consi-



que enlentecer algunos juegos, aunque no todos, y es especialmente útil para las fases que requieren un ajuste máximo en nuestros movimientos. Jugar a cámara lenta siempre es más fácil porque hay más tiempo para reaccionar.

Una buena idea, original y de aspecto demoledor. No te resistas.

SEGA · SEGA · SEGA · SEGA · SEGA · SEGA · SEGA · SEGA · SEGA · SEGA · SEGA

MOCHILA SEGA

MOCHILA GIGANTE PARA TRANSPORTAR CONSOLAS, LIBROS (CABE TODO).

■ SEGA

Con tanto viaje como debe hacer un buen consolero aventurero de pro, una mochila como esta viene perfecta para las circunstancias. Y ya puestos a hacer una mochila, los chicos de Sega deben de haber pensado que lo mejor era hacerla grandecita para que entrara todo con facilidad. Y eso es precisamente lo que han hecho.

La mochila de Sega valdría perfectamente para ir de excursión con el bocadillo al campo, para llevar todos los libros a clase o para llevar la Megadrive, Master System y Game Gear a la vez, porque hay espacio de sobra para que quepa todo.

El diseño de la bolsa es verdaderamente futurista con colores plateados, brillantes y plástico negro. El material con el que está fabricada es impermeable para pro-



tegerla de la lluvia y demás inclemencias del tiempo. Con tu mochila Sega a la espalda la aventura está servida.

RESULTADOS DEL CONCURSO 'STAR WARS'

Pfiuuuuu ¡Buuumm! Los lasers silvan a izquierda y derecha de nuestra posición. Las tropas del Imperio se han empeñado en que no demos la lista de ganadores del concurso que publicamos en el número 4. Pese a ello, la heroica redacción de SUPER OK CONSOLAS publica a continuación la lista de los felices ganadores de uno de los 40 cartuchos del mega-juego STAR WARS. Felicidades a los ganadores y suerte para el resto en los próximos concursos.



■1. Miguel Pluinet
Ortega BARCELONA
■2. Fernando S.
Amigo PONTEVEDRA
■3. Raúl Castañón
del Río ASTURIAS
■4. Alberto José
Isidro Val ZARAGOZA
■5. Pedro Hermosa
Noel. MADRID
■6. Daniel García
Cañas MADRID
■7. Fco. Javier Nuñez
Ramos SEVILLA
■8. Auder Arriandaga
laresgoiti BILBAO
■9. Jesús Sabino
Arzanegui Mota VIZCAYA
■10. Mario Lancho
Pascual MADRID

■11. Rafael Portero
de la Concepción ZARAGOZA
■12. Manuel
Alejandro González
Millán CORDOBA
■13. Alfonso Martínez
Millor BARCELONA
■14. Jose Luis Folch
Gombau CASTELLON
■15. Francisco
Medina Jaume ALMERIA
■16. David Alvarez
Rocha VIZCAYA
■17. Adolfo García
Barbera VALENCIA
■18. Daniel Jimenez
Moreno PALMA
■19. Jorge Sanz
Martín VALLADOLID
■20. Francisco Javier
Aviles Aviles TOLEDO

●21. Virginia Losa
Muñiz LEON
●22. José Antonio
Ramos González
STA C. DE TENERIFE
●23. Guillem Casals i
Dot BARCELONA
●24. Manuel Sirgado
Polo ASTURIAS
●25. Ricardo Piñero
García CADIZ
●26. José Manuel
Bejarano Moreno
CACERES
●27. Virginia Hidalgo
Caro MADRID
●28. Enrique Manuel
Barragán Travé
GRANADA
●29. Alejandro Sanchís
Ruiz VALENCIA
●30. Javier Conde
Pascual TOLEDO
●31. Marcos

Belenchón Parrilla
VALENCIA
●32. Adolfo Saro
Fernandez MADRID
●33. Luis Rivas
González PONTEVEDRA
●34. José M. Soriano
Román MURCIA
●35. Alvaro Muñoz
Anycuens Martínez
MADRID
●36. Monserrat Moral
Hernandez
PONTEVEDRA
●37. Antonio Jimenez
Sánchez TARRAGONA
●38. Ignacio López
Sais VALENCIA
●39. Esteban Martín
Rodríguez MADRID
●40. Marc Manent
Conesa BARCELONA

GRAN CONCURSO

PARTICIPA Y GANA UN FANTASTICO BLOCK GAME



Para participar, sólo tienes que mandar este cupón, y podrás conseguir uno de los fabulosos **100 Block Games** (con el juego Tetris) de forma gratuita. Si quieres puedes aprovechar tu carta para contarnos que es lo que más te gusta y que lo que menos de nuestra revista, o incluso sugerirnos nuevas secciones.

CUPON PARA EL CONCURSO

Si, deseo concursar en este maravilloso y apasionante concurso para conseguir completamente gratis el fantástico Block game.

Nombre:

1^{er} apellido:

2^o apellido:

Domicilio:

Nº:

Piso:

C. Postal:

Ciudad:

Provincia:

Edad:

Profesión:

Telefono:

Firma:

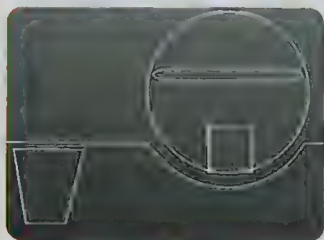
Elsorteo de los 100 Block Games se realizará entre todas las cartas recibidas antes del 5 de Junio de 1993.

RECORTA Y MANDA ESTE CUPON A LA SIGUIENTE DIRECCION:

Editorial Nueva Prensa (CONCURSO BLOCK GAME)

Pza. Ecuador, 2 1ºB 28016 Madrid

MEGA DRIVE



CONSOLA: MEGA DRIVE
COMPANIA: VIRGIN GAMES
DISTRIBUIDOR:
SEGA
NºJUGADORES: 1

Ahora que nos encontramos en plena Primavera, nos llega, directamente desde las playas californianas, este simpático juego que nos preparará para lo que, sin duda, más deseamos... la llegada del verano.

Así pues no lo dudéis ni un instante, coger el bronceador, la toalla, vuestra Mega Drive y disponeros a vivir una singular y excitante aventura al lado de Spot, un nuevo héroe que viene dispuesto a hacerle sombra incluso al mismísimo Sonic.

SURFIN' U.S.A.





LA CHUPA DE CHAPA

Nuestro coleguita en esta ocasión será ¡una chapa! -si, si, como las de los botellines de Coca-cola- cuyos coleguitas -de chapa también- han sido raptados por el malo malo de siempre. Tú, con tu chupa de chapa deberás rescatarlos de entre las rejas de las jaulas en que se encuentran. Obviamente la cosa no es tan fácil, ya que gracias a las mentes perversas de los programadores se nos obligará a recoger un tanto por ciento de las chapitas que se encuentran dispersadas por todo el nivel -o fase, como prefieras-. Pero decididos a complicar las cosas, algunas de estas chapitas -por no decir casi todas- se encuentran colgadas de un globo -cada una tiene el suyo lógicamente-, debiendo ejercer de equilibrista, gimnasta y alguna que otra cosilla más para alcanzarlas. ¿Eso es todo amigos?, No. Enemigos de todos los

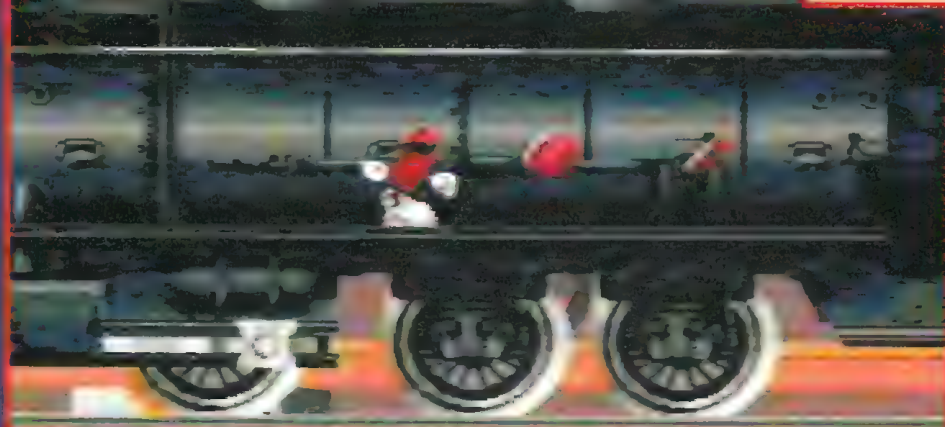
tamaños y colores - unos acordes con la fase en que te encuentras y otros no-, profundos pozos y mapeados mas grandes de lo que hubiesemos deseado harán, que por lo menos, nos desesperemos de vez en cuando.

DE MARIO A COOL SPOT

Hace ya bastante mas de una década aparecía, primero en

nuestros juegos LCD y mas tarde en la ya antigua Nintendo, nuestro amigo Mario. Sus primeras aventuras en los LCD,s preveían lo que más tarde se convertiría en el mayor éxito de la historia del Software, el archiconocido Super Mario Bros. Tras el llegaron gran cantidad de programas intentando emularlo -como todo en este mundo-. Unos lo consiguieron

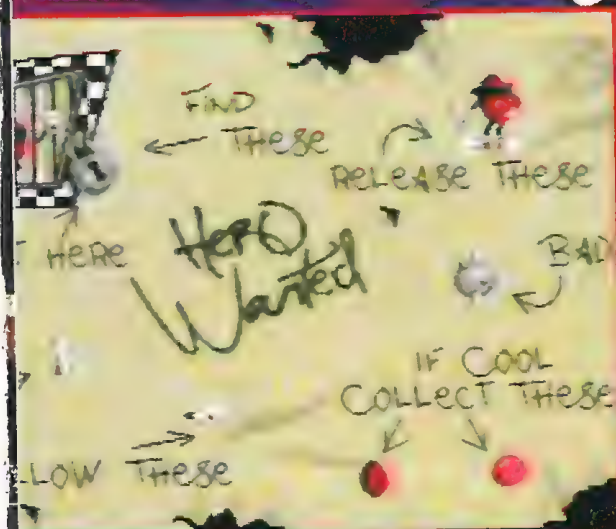




y otros no. Otros se consagraron como el verdadero juego insignia en sus respectivas consolas - Sonic- y otros, como este, tienen la única ambición de agradar y hacer que disfrutes con él. Por lo menos, a mi, me parece que lo ha conseguido.

PRECIOSO, PRECIOSO

Así se podría calificar a este juego. Una



pequeña obra de arte que cuida hasta el mas mínimo de sus detalles.

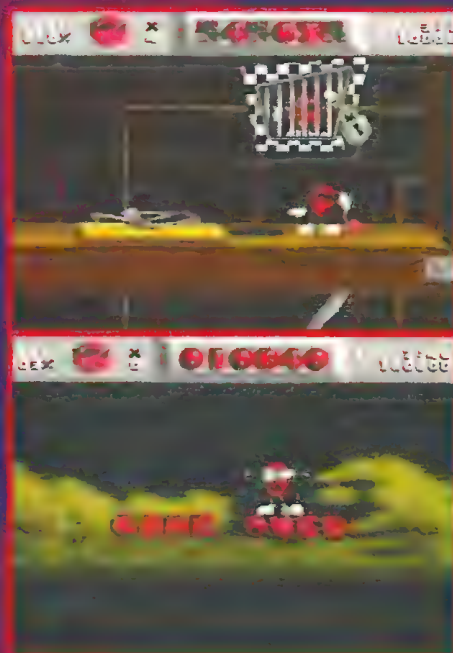
Sus programadores decidieron -ojalá lo hiciese más gente- que si iban a llevar adelante cierto proyecto, lo mejor sería hacerlo todo con la máxima exquisitez posible. Le dotaron de una simpática animación, cosa que, por otro lado, tiene bastante mérito ya que es difícil imaginarse como podría andar una chapa. Le unieron unos gráficos acordes con el tamaño de la chapa, esto es, gigantes -es una verdadera maravilla observar las dunas de la playa, la gigantesca amaca que se encuentra en ella, el muelle, el

yate, y tantas otras cosas que te maravillarán como lo hicieron conmigo, y por último una música que te obliga a saltar de la silla -o sillón- y marcarte unos pasitos bailando, por ejemplo, el marchoso Reggae de la primera fase.

En definitiva, une la nata, el azúcar y el chocolate, y te pillarás un empacho de lo que más te gusta, un empacho de juego de calidad.

EN DEFINITIVA

Obviamente tu decides si lo que te hemos contado en estas páginas te convence o no. Si tienes ganas de disfrutar como un enano -o



como una chapa-, o de deleitarte con uno de los mejores juegos que puedes encontrar ahora mismo en tu Mega Drive, hazte con él. Si ya probaste las delicias del famoso Sonic o Sonic 2 y te cautivaron, «pillatelo» ya que encontrarás en el muchos de los ingredientes que hicieron famosos a estos. Si por el contrario lo tuyo va de aventuras y de pensarlo todo con un poco de tranquilidad... cómpratelo. ¡Ya es hora de que empieces a degustar juegos tan exquisitos como este! Si aun así no cumples ninguno

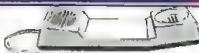
de los requisitos anteriormente citados, lee de nuevo el comentario y decides mas tarde que vas a hacer. A mi entender la cosa esta bastante clara. Adelántate al verano y refréscate.

JUAN CARLOS SANZ FDEZ.

"MAY".



FUNNY GAMES



91 3774559
HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO

Somos especialistas en venta por correo. Envíos a provincias.



ABIERTO DE LUNES A SABADO
MANANAS 11:30 A 14:00 H
TARDES 5:00 A 8:30 H



HAZ TU PEDIDO POR TELEFONO
Somos especialistas en venta por correo. Envíos a provincias.

PERIFERICOS MEGADRIVE	
MEGADRIVE+CONTROL PAD	12.000
MEGADRIVE+C PAD+SONIC	22.400
MEGADRIVE+4 JUEGOS	27.400
GAME GEAR (NOVEDAD)	3.900
CONTROL PRO 1	3.975
MENECER+5 JUEGOS	11.000
POWER BASE CONVERTER	1.295
SOFT PAK	1.695
ARCADE POWER STICK	7.000
JUEGOS MEGADRIVE	
ALIENS 3	8.900
ARCH RE/ALS	4.500
BACK TO THE FUTURE III	8.900
BATMAN RETURNS	8.900
BEAST II	8.900
BIO HAZARD BATTLE	8.900
CHAKAN	8.900
DESERT STRIKE	8.900
DRAGON'S FURY	8.900
EMPIRE OF STEEL	8.900
EX-MUTANTS	8.900
FATAL FURY	8.900
FLASH BACK	8.900
FERRARI F1	8.900
GALAXY FORCE II	8.900
GHOST'S GHOSTS	8.900
GOLDEN AXE II	8.900
GRANDSLAM TENNIS	8.900

PERIFERICOS M. SYSTEM	
M SYSTEM II BASICA	8.400
M SYSTEM II PLUS	15.900
SONICK PAK	17.500
CONTROL PAD	1.900
CONTROL STICK	1.900
CONTROL STICK	1.900
CADDY PAK	1.295
PREDATOR II	5.900
SOFT PAK	1.695
TELEMACH 2.00	6.000
JUEGOS MASTER SYSTEM	
ALIENS III	5.900
AFTER BURNER	5.900
ALEX KID IN SHINOB W	5.900
ALEX KID H TECH W	5.900
ASTERIX	5.900
BACK TO FUTURE II	5.900
BATMAN RETURNS	5.900
CHASER II D	5.900
CHOPFUTER	5.900
CYBER SHINOBI	5.900
TRIN TOPI	5.900
TURBO OUT RUN	5.900
TWO LRU DUDES	5.900
WONDER BOY MONSTER W	5.900
WWF WRESTLEMANIA	5.900
XENON II	5.900

PERIFERICOS GAME GEAR	
GAME GEAR BASICA	18.900
GAME GEAR CONVERT	20.900
WIDE GEAR	2.400
GEAR TO GEAR	1.900
CARGADOR BATERIAS	7.900
BOLSA DE LUXE	3.900
JUEGOS GAME GEAR	
AERIAL ASSAULT	5.900
ALIEN 3	5.900
ALIEN 3	5.900
BATMAN RETURNS	5.900
CHAKAN	5.900
CHICK RICK	5.900
DE LISH	5.900
FOREMAN BOXING	5.900
GLOC	5.900
HOLYFIELD BOXING	5.900
INDIANA JONES	5.900
JOE MONTANA FUTBL	5.900
LA SHERIFFA	5.900
LEMMINGS	5.900
NICKY MOUSE	5.900
OLYMPIC GOLD	5.900
OUT RUN	5.900
OUT RUN EUROPA	5.900
PATO DONALD	5.900
PRINCE OF PERSIA	5.900
PSYCHIC WORLD	5.900
SIDEBURN	5.900
STREETS OF RAGE	5.900

PERIFERICOS NINTENDO	
NINTENDO-MANDO	1.900
NINTENDO MANDO S	1.900
NINT SUPER SET	2.400
ADVANT JOYSTICK	6.900
AAARGAD+PCABLE	1.900
CONTROLLERS	1.900
FOUR SCORES	1.900
ORGAN DE JUEGOS	1.900
S CONTROLER	1.900
JUEGOS NINTENDO	
ADVENT ISLAND II	8.900
BATMAN RETURNS	8.900
BATTLETOAD 2	8.900
BEST OF THE BEST	8.900
BLUE BROTHER	8.900
CAPTAIN PLUMET	8.900
CLAY CONEYDON	8.900
DOUBLE DRAGON II	8.900
ELITE	8.900
FLINTELINES	8.900
L-LAY 5000	8.900
HOON	8.900
IKARI WARRIORS	8.900
KICK OFF	8.900
LEMMINGS	8.900
ORGAN DE JUEGOS	8.900
MACDONALD LAND	8.900
MEGAMANI	8.900

PERIFERICOS SUPER NINTENDO	
SUP NINTENDO BASTA	2.900
SUP NINTENDO M-RIO	3.150
PACKSTAR WARS	3.150
ACTION REPLAY S NES	109.9
MANDO DE CONTROL	2.300
CABLE RCA AUDIO VIDEO	2.100
CABLE EUROCONNECTOR	4.500
J-1/STICK FANTASIA	3.100
SN PROPAD (transparente)	5.900
S NINTENDO SCOPE	5.900
JUEGOS SUPER NINTENDO	
ADONIS FAMILY	10.400
ANOTHER WORLD	10.400
BARTS NIGHTMARE	10.400
BEST OF THE BEST	10.400
BATTLE CLASH	10.400
BLAZING SKIES	10.400
TERMINATOR II	10.400
DRAGON S LAIR	10.400
EARTH DEFENSE FORCE	10.400
EURO FOOTBALL CHAMP	10.400
FINAL FIGHT	10.400
FX EXHAUST HEAT	10.400
HYPER ZONE	10.400

PERIFERICOS NINTENDO	
NINTENDO-MANDO	1.900
NINTENDO MANDO S	1.900
NINT SUPER SET	2.400
ADVANT JOYSTICK	6.900
AAARGAD+PCABLE	1.900
CONTROLLERS	1.900
FOUR SCORES	1.900
ORGAN DE JUEGOS	1.900
S CONTROLER	1.900
JUEGOS NINTENDO	
ADVENT ISLAND II	8.900
BATMAN RETURNS	8.900
BATTLETOAD 2	8.900
BEST OF THE BEST	8.900
BLUE BROTHER	8.900
CAPTAIN PLUMET	8.900
CLAY CONEYDON	8.900
DOUBLE DRAGON II	8.900
ELITE	8.900
FLINTELINES	8.900
L-LAY 5000	8.900
HOON	8.900
IKARI WARRIORS	8.900
KICK OFF	8.900
LEMMINGS	8.900
ORGAN DE JUEGOS	8.900
MACDONALD LAND	8.900
MEGAMANI	8.900

PERIFERICOS NINTENDO	
NINTENDO-MANDO	1.900
NINTENDO MANDO S	1.900
NINT SUPER SET	2.400
ADVANT JOYSTICK	6.900
AAARGAD+PCABLE	1.900
CONTROLLERS	1.900
FOUR SCORES	1.900
ORGAN DE JUEGOS	1.900
S CONTROLER	1.900
JUEGOS NINTENDO	
ADVENT ISLAND II	8.900
BATMAN RETURNS	8.900
BATTLETOAD 2	8.900
BEST OF THE BEST	8.900
BLUE BROTHER	8.900
CAPTAIN PLUMET	8.900
CLAY CONEYDON	8.900
DOUBLE DRAGON II	8.900
ELITE	8.900
FLINTELINES	8.900
L-LAY 5000	8.900
HOON	8.900
IKARI WARRIORS	8.900
KICK OFF	8.900
LEMMINGS	8.900
ORGAN DE JUEGOS	8.900
MACDONALD LAND	8.900
MEGAMANI	8.900

PERIFERICOS NINTENDO	
SUP NINTENDO BASTA	2.900
SUP NINTENDO M-RIO	3.150
PACKSTAR WARS	3.150
ACTION REPLAY S NES	109.9
MANDO DE CONTROL	2.300
CABLE RCA AUDIO VIDEO	2.100
CABLE EUROCONNECTOR	4.500
J-1/STICK FANTASIA	3.100
SN PROPAD (transparente)	5.900
S NINTENDO SCOPE	5.900
JUEGOS SUPER NINTENDO	
ADONIS FAMILY	10.400
ANOTHER WORLD	10.400
BARTS NIGHTMARE	10.400
BEST OF THE BEST	10.400
BATTLE CLASH	10.400
BLAZING SKIES	10.400
TERMINATOR II	10.400
DRAGON S LAIR	10.400
EARTH DEFENSE FORCE	10.400
EURO FOOTBALL CHAMP	10.400
FINAL FIGHT	10.400
FX EXHAUST HEAT	10.400
HYPER ZONE	10.400

PERIFERICOS NINTENDO	
SUP NINTENDO BASTA	2.900
SUP NINTENDO M-RIO	3.150
PACKSTAR WARS	3.150
ACTION REPLAY S NES	109.9
MANDO DE CONTROL	2.300
CABLE RCA AUDIO VIDEO	2.100
CABLE EUROCONNECTOR	4.500
J-1/STICK FANTASIA	3.100
SN PROPAD (transparente)	5.900
S NINTENDO SCOPE	5.900
JUEGOS SUPER NINTENDO	
ADONIS FAMILY	10.400
ANOTHER WORLD	10.400
BARTS NIGHTMARE	10.400
BEST OF THE BEST	10.400
BATTLE CLASH	10.400
BLAZING SKIES	10.400
TERMINATOR II	10.400
DRAGON S LAIR	10.400
EARTH DEFENSE FORCE	10.400
EURO FOOTBALL CHAMP	10.400
FINAL FIGHT	10.400
FX EXHAUST HEAT	10.400
HYPER ZONE	10.400

CUPON DE PEDIDO POR CORREO ENVIAR A: FUNNY GAMES. C/ ANGEL LARRA, 7-15. 28027 MADRID

NOMBRE _____
DIRECCION _____
POBLACION _____ PROVINCIA _____
CP: _____ TLF: _____ CONSOLA _____
FORMA DE PAGO: TALON ☐ CONTRAREEMBOLSO ☐

TITULOS	PRECIO	TOTAL
GASTOS ENVI		300
TOTAL		

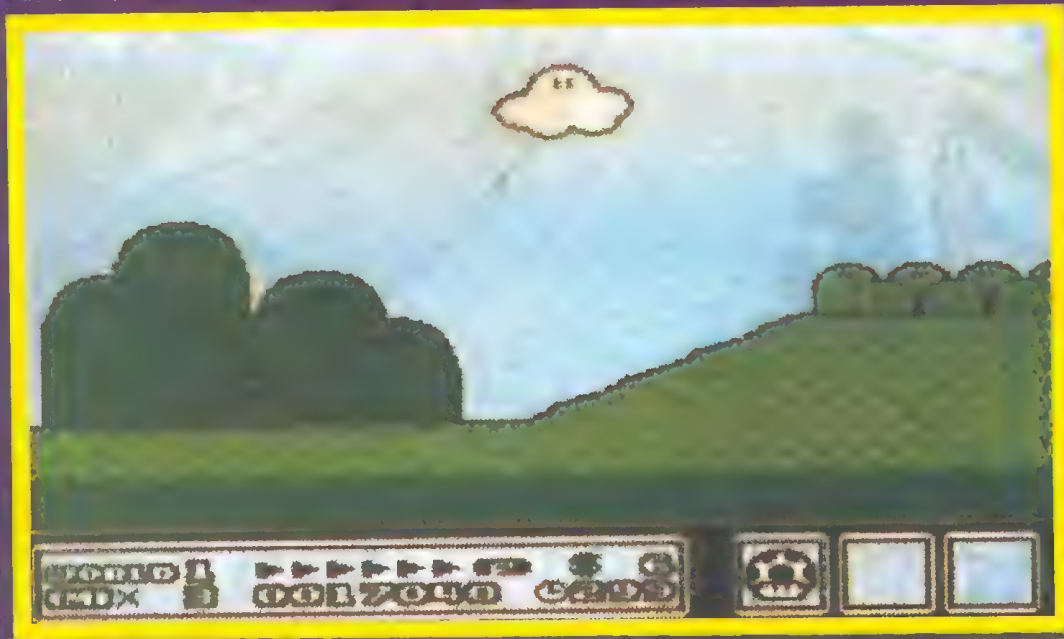


Si el juego que quieres no está en estas listas, LLAMANOS
C/ Angel Larra 7-15 28027 MADRID
METROS: CIUDAD LINEAL, P. NUEVO,
B. CONCEPCION, A. SORIA
AUTOBUSES: 48, 146, 70, 21

CAMBIO DE JUEGOS:
MEGADRIVE, MASTER SYSTEM,
GAME GEAR, SUPER NINTENDO,
NINTENDO GAMEBOY
(de 1500 A 2500 PTS)
(Llámamos antes de cambiar!)

PRECIOS VALIDOS SALVO ERROR TIPOGRAFICO

¿DONDE ESTA MARIO?



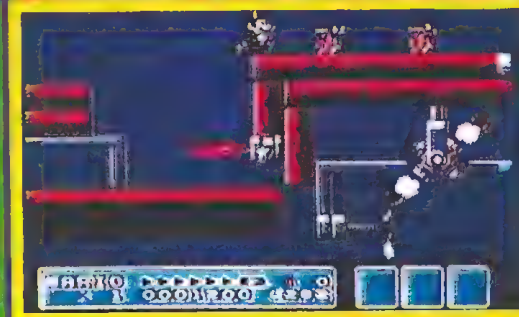
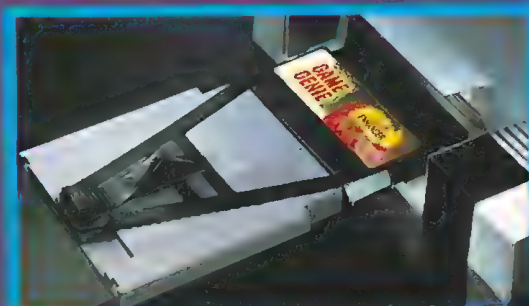
¡Se ha saltado
volando ésta
pantalla! con el



¡pon el Game Genie en tu
video-juego y mételo en tu
Nintendo-Nes!

¡y podrás saltar mucho más
alto, con el multi-salto! y
llegar donde nunca has llegado

EL NUEVO PODER
DE TUS VIDEO-JUEGOS



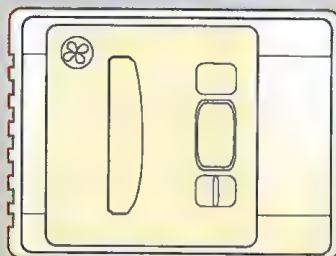
y además, puedes entrar en
el nivel que quieras,
¿qué te parece en el 7?

o... ¡tener vidas infinitas!,
o... empezar siendo RACCOON,
o... correr con turbo...

Famosa

NINTENDO y NES son marcas registradas por NINTENDO OF AMERICA INC. GAME GENIE no está fabricado, ni distribuido, ni refrendado por NINTENDO OF AMERICA INC. Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas por derechos de autor de NINTENDO CO. LTD.

SUPER NINTENDO



Pasarela: STARWING.
Consola: SUPER
NINTENDO.
Compañía: NINTENDO.
Distribuidor: ERBE.
N. Fases: 18.
N. Jugadores: 1



ANDROSS

Aunque en un principio pudiera pareceros el nombre de una colonia lo cierto es que se trata del malo maligno que ha decidido acabar con la prosperidad y el orgullo del sistema Lylat.

Ante tan magno acontecimiento, los seres inanimados de la bondad decidieron sublevarse contra todo lo negativo y por ello, a los mandos del Capitán Fox, una reducida escuadrilla de

pilotos va a enfrentarse contra todo lo que venga... que vendrá.

Aún así, es recomendable que os abrochéis los cinturones, os ciñáis el casco a vuestra gran cabeza y recéis por que el Dios Consolo, alias "Mario", se apiade de vosotros. Comienza, para todos vosotros, "StarWing".

ARCADE PARA TODOS

"Starwing" es la quintaesencia de la factoría Nintendo que ve

Esta es la cara del malvado Adross, seductor en sus ratos libres y recreador monumental de las mayores maldades de la humanidad total. He dicho.



STAR WING

PASION DE LOS FUERTES



ARMAS DE LIBERTAD

Nuestra querida nave tendrá la posibilidad de aumentar su potencia de disparo a medida que el juego avance mediante la recogida vil y precoz de unos ítems alegres y vistosos.

Láser: Comenzaremos con un único láser y aunque es algo lento podremos aumentarlo a dos mediante la recogida de cierto ítem.

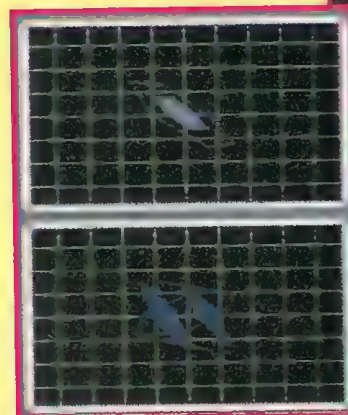


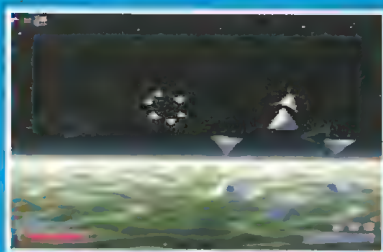
Protones: Si recogemos dos ítems de doble disparo lograremos disparar descargas de protón que, entre otras cosas, nos permite acabar con antelación con los enemigos pantalleros.



Bombas Nova: Es el "mata-bichos" total de lo que en ese momento aparezca en pantalla. Si queréis un consejo: reservadlas para los enemigos fin del nivel.

Inmunidad: Recogiendo cierto ítem lograremos que nuestra nave se haga inmune a los ataques enemigos. El método para saber, cuando nos encontramos en el interior de la carlinga, que estamos inmune es fijándonos que la barra de energía esté azul.





Si pasáis por el centro de esta estrella azul observaréis cómo vuestro marcador de energía aumenta considerablemente.



la luz tras duros esfuerzos creativos. El juego, principalmente, es un arcade puro y duro, que no se aleja mucho de la concepción

"matamarcianítica" que todos tenemos dentro cuando nos explican algo así. Básicamente es eso, una continua carrera contra los

obstáculos y, ante todo, contra los láseres enemigos. Cinco fases, más una sexta final, contemplarán nuestro recorrido, dependiendo del



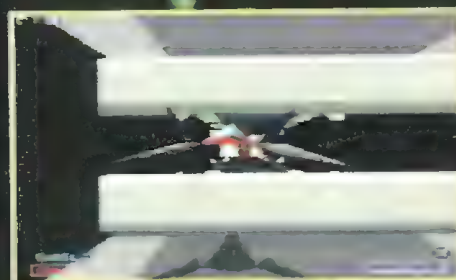
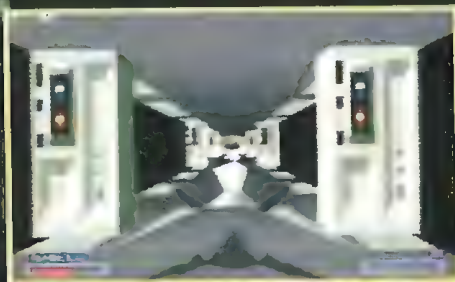
Si entráis por una de estas estrellas amarillas aumentaréis, sensiblemente, vuestro marcador de energía.



Una vez alcanzados los 10.000 puntos y, posteriormente, al llegar a los 30.000 y 50.000, conseguiremos un "continue" gratis.



En primicia y tras haber sido derribado, aquí tenéis la imagen fugaz del alienígena Heriberto...



que elijamos, el nivel de dificultad aumentará o disminuirá proporcionalmente al número de enemigos que estarán dispuestos a

ayudarnos en vez de atacarnos. En este juego encontraremos los típicos ítems "aumenta algo", bien sea energía, vidas

o capacidad de fuego. Todo con el claro fin de divertir y, en este soberano caso, alucinar.

SUPER ACCION

"Starwing" ha empeñado su palabra en pos de la diversión mundial y viene, descaradamente, decidido a convertirse en el juego del año, por encima de otras maravillas ya

EN LOS LIMITES DE LA VIRTUALIDAD



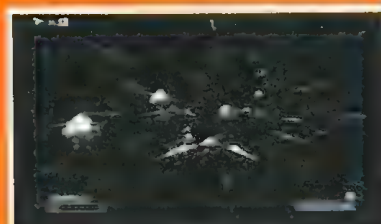
Como ocurre en la mayoría de los programas "virtuales" y gracias al Super FX, podremos acceder, en ciertas misiones, hasta a tres puntos de vista distintos, dos exteriores y otro interior, en la carlinga. Yo prefiero el último.

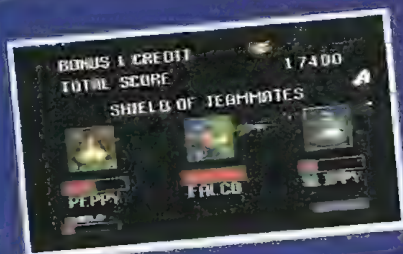


"GOOD LUCK"



Aquí podéis observar a los cuatro componentes del comando especial saltando al hiperespacio para dirigirse al siguiente punto conflictivo. ¡¡Parece "Star Wars"!!





AMIGOS PARA SIEMPRE

El Capitán Fox, como era de esperar, no estará solo en su cruzada espacial por lo que estará acompañado por tres seres animalizados más que le informarán y, sobre todo, pedirán ayuda en cuanto menos lo imaginéis. Fieles a sus ideales os ayudarán hasta que llegue el enemigo fin de nivel... en ese momento todas las precauciones serán pocas. Sus nombres son Peppy, Falco y Slippi, aparte, claro está del Capitán Fox.

Con esta agradable pantalla podeis haceros una idea de la totalidad de mundos que podréis visitar. El recorrido central es el más fácil, mientras que el inferior es el más difícil... el que queda, ya podréis imaginaros.



aparecidas.

"Starwing" nos ha seducido con sus encantos, con la utilización épica del Super FX, ese nuevo chip que promete maravillas a un lado y otro del Pacífico o Atlántico y que va a servir de excusa para que continuaciones futuras como "F-Zero 2" se salgan de lo normal.

El chip Super Fx es alucinante, palabra, alcanza cotas de realismo histórico, obligándonos en algunas fases (como la de los asteroides) a apartarnos instintivamente ante el

Aquí tenéis un botón de muestra de los ingenios que el malvado Andross lanzará contra nuestro caza interestelar. Apasionante.



impacto en ciernes o a "babear" ante el despliegue de medios que

configuran a este "Starwing" como una pasada digna de jugueteo. Es divertido, único y super espectacular. De no mediar la existencia de "Star Wars", este "Starwings", sin duda, hubiera abanderado el movimiento épico-galáctico terrícola. Se lo merece.



J.L. "Skywalker"

ENTRENANDO PARA LA GLORIA



Antes de enfrentarnos directamente a las hordas malvadas podremos entrar una opción que nos permite sobrevolar, y mayormente arriesgar, entre un sinfín de circunferencias que tendremos que acertar a atravesar para sumar el mayor número de puntos. Disfrutar.

VALORACION



¡PASA DE PILAS!

SOLAR BOY



Batería SOLAR BOY™ para tu GAME BOY™

TE REGALAMOS
UN SUPER JUEGO

SOLAR BOY
+ JUEGO GRATIS

6.522 Ps.
+ I.V.A.

Con la batería Solar Boy puedes olvidarte para siempre de comprar pilas. Solar Boy funciona a base de energía solar o luz artificial, incorporando la última tecnología U.S.A. Las baterías de NCD-NH proporcionan una duración infinita. Además, con Solar Boy evitarás también peligros derivados de la conexión a la red eléctrica.

Con Solar Boy contribuyes a conservar el medio ambiente.

AMIGOS DEL AMBIENTE

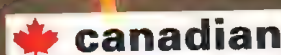
**FAX TRONIC
GROUP®**

DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO

FAX (971) 74 12 86

*(BUSCAMOS DISTRIBUIDORES)

Consigue tu Solar Boy con el super juego de regalo en los centros autorizados:



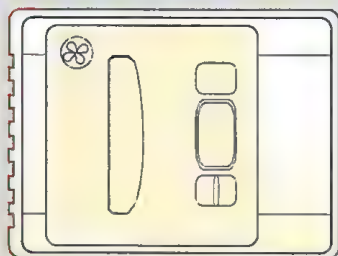
y en todas las tiendas especializadas.



Game Boy no incluido

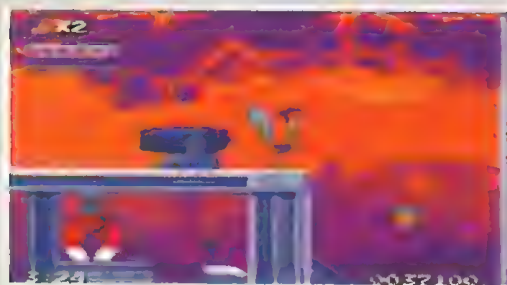
Game Boy marca registrada NINTENDO

**SUPER
NINTENDO**

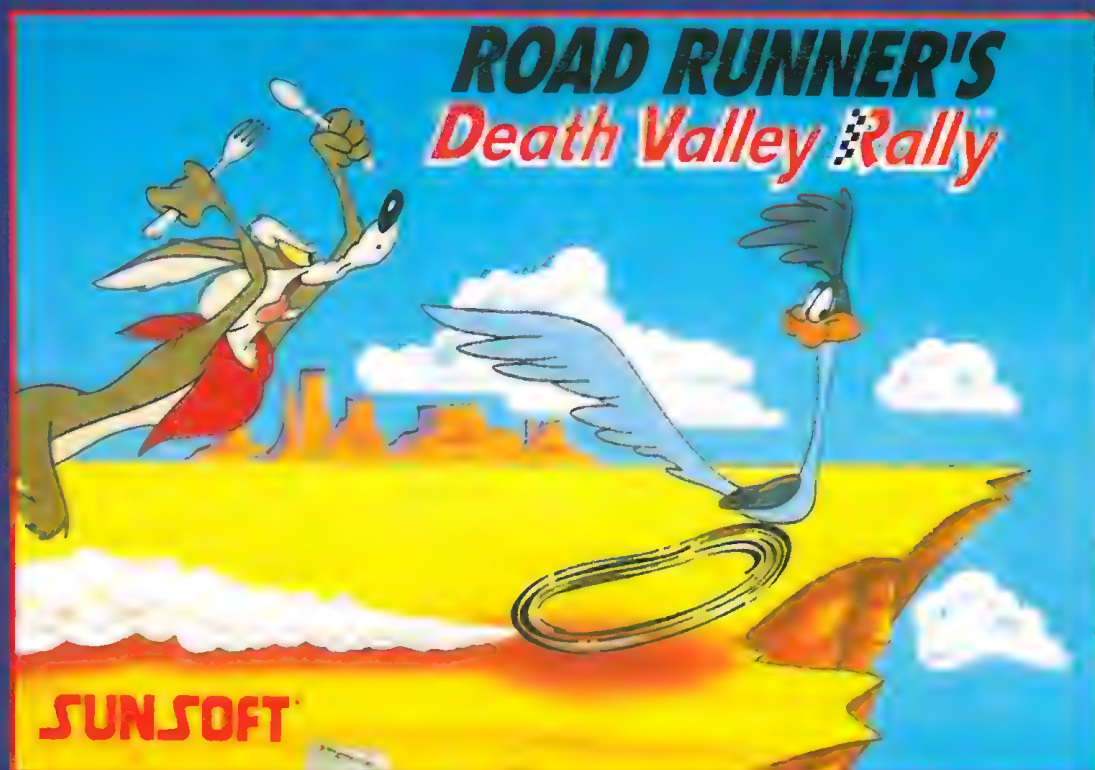


**Pasarela: ROAD
RUNNER DEATH
VALLEY RALLY.**
**Consola: SUPER
NINTENDO.**
Compañía: SUNSOFT.
Distribuidor: SPACO.
N. Fases: 5.
N. Jugadores: 1.

Muchas veces, inconscientemente, hemos repetido como posesos la palabra "Correcaminos" entre una nube de recuerdos imborrables. Ahora, gracias a la acción "dibujátil" de SunSoft, reviviremos las aventuras de dos de los personajes más entrañables de la factoría Warner.



ROAD RUNNER



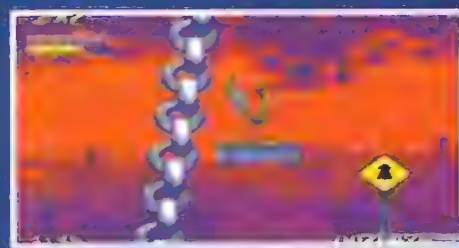
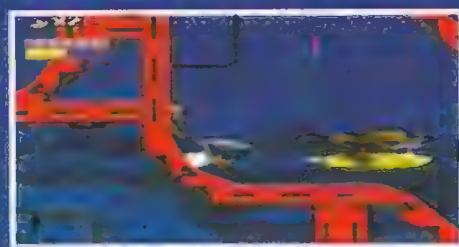
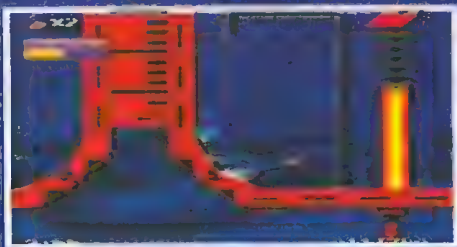
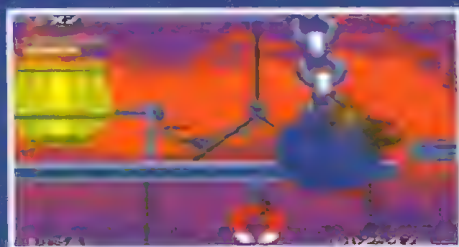
PURO "CA"

DIBUJOS ANIMADOS

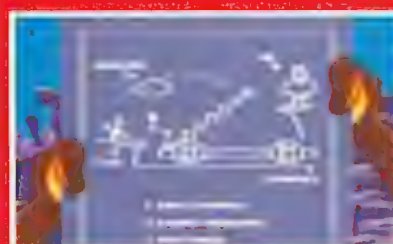
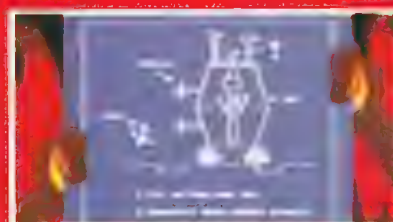
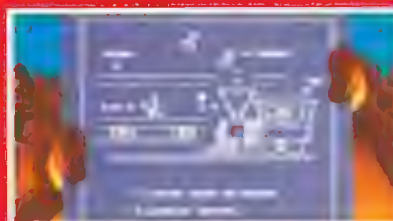
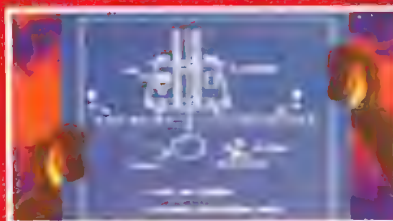
"Road Runner" es un lanzamiento que está concebido, en un principio, como integrante de una "saga" de títulos que aparecerán en escasas fechas bajo el nombre de "Looney Tunes". Estos no son, ni más ni menos, que los protagonistas de los famosos capítulos animados de la Warner Brothers. Unos dibujos que sin duda os habrán hecho reír allá donde los hayan proyectado.

El juego, que quiere transmitir esa atmósfera de locura y desenfreno, está concebido como un arcade de plataformas varias que deberemos recorrer en pos de unas banderitas, coloreadas, hasta llegar a una meta prefijada en algún lugar cuasi-inaccesible del mapa. Una tras otra tendremos que superar las cinco, por tres, fases/niveles, manejando a un Correcaminos que espera librarse del Coyote malvado sin necesidad de grandes

DEATH VALLEY RALLY



LOS ENEMIGOS



CARTOON

FICHANDO AL PASAR

En cada uno de los niveles tendremos un número determinado de banderas que tendremos que pasar. Estas banderitas no son más que una excusa para hacernos recorrer el mapeado completo de la fase en curso y, de paso, aumentar nuestro marcador de puntos... vitales. Todo lo anterior, claro está, antes de que el tiempo se nos termine.





recursos. Pero precisamente ahí estará el encanto del programa: en evitar las embestidas del, vulgarmente llamado "Hungarius Incontrollibus", alias "Coyote", a la vez que evitamos los escasos peligros que pueblan cada fase.

Por que lo más difícil del juego no será enfrentarse al Coyote, simple ejemplar en extinción que se limitará, relativamente, a conformarse con ser un enemigo fin de nivel, sino evitar y superar los diferentes obstáculos que con variadas formas nos aparecerán. Precipicios



inapetentes de profundidades variadas, subidas escarpadas que, debido a la falta de velocidad del Correcaminos, se harán excesivamente "cuesta arriba", plataformas poco sólidas que deberemos utilizar rápidamente o, sencillamente, una meta final que se nos resiste por muchas carreras que tengamos en la espalda.

Así, de sencillo, es "Road Runner", un verdadero juego trotón que, en algunos momentos, puede llegar a recordar a un tal Sonic con sus vertiginosas carreras. Pero a la vez que luchamos por



sobrevivir tendremos que preocuparnos, también, del mantenimiento de los niveles de energía, aceite, vidas y velocidad del "Speedometrus", alias "Correcaminos". Para tal efecto encontraremos los imaginarios ítems aumenta cosas, típicos de este tipo de cartuchos almizcleros "made in cartoons"...

REPORTEANDO

"Road Runner" es un juego que sigue los pasos marcados por el original televisivo, con unas carreras, subidas, bajadas, tortas y demás ingenios que nos harán pasar unos ratos

"HUNGARIUS INCONTROLLIBUS". EL COYOTE



Si alguna vez nos dieran el nombre de "Correcaminos" no evitaríamos contestar, viniera o no a cuento, "Coyote". Esta anexión vil y ancestral, que es tan obvia como hablar del "Gordo y

el Flaco", "La casa y la pradera" o "Las mazorcas y el maíz", tiene una justificación lógica que vamos a intentar explicar ahora.

Cuando nos introducimos en el genial humor del árido caza Correcaminos, vemos que es gracias a sus costillas que nosotros sonreimos. Ver los mil y un ingenios que utiliza en pos de la comida rápida, o

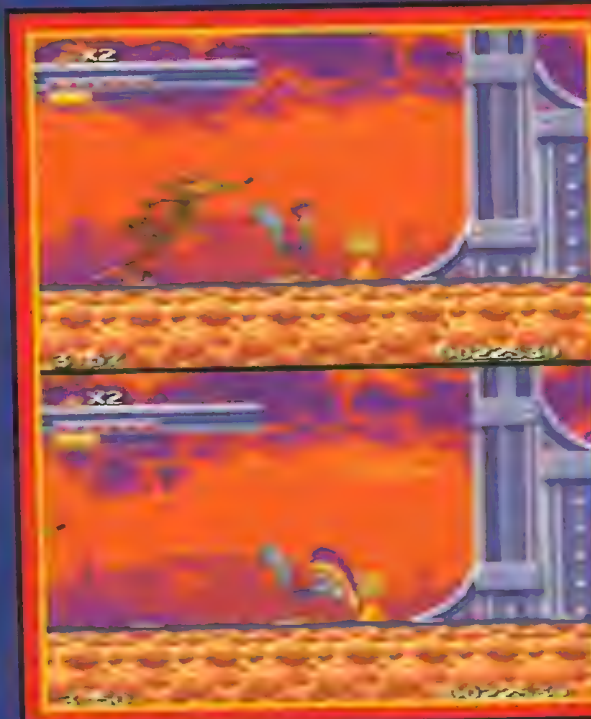


"Fast food", o sea, del Correcaminos, es tan hilarante como ver el final, desgraciado siempre, de esos planes "B" que nunca pasan a la historia. En este juego, para no ser menos que la serie





demasiado agradables que tendrán, aparte de la habilidad, como principal protagonista a la paciencia... que tendréis que tener hasta que manejeis convenientemente los diseños velocísimos del Correcaminos más famoso, e insisto entrañable, de la historia. Además tiene gráficos para aburrir, sonidos y melodías directamente sacados de la serie y una jugabilidad que depende muy mucho de la paciencia que tengamos para soportar la inicial inmanejabilidad del "ser" corretón. Puede ser (¡¡jojo seres impacientes!!) tedioso a

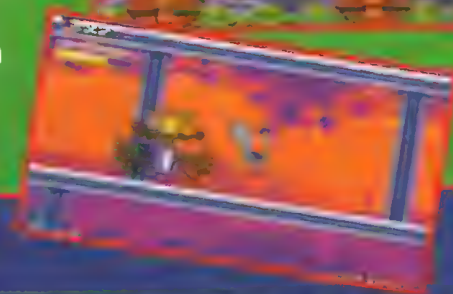


REPOSTANDO... QUE ES GERUNDIO

A lo largo del juego, la velocidad especial del Correcaminos puede ser subsanada con una simple comilona campestre.



televisiva, veremos los inseparables artificios y disfraces de los que se valdrá el indómito Coyote, con unas animadas gracias "fin de nivel" que nos harán recordar la genialidad de unos dibujos que ya, simplemente, no se hacen. A mí, particularmente, me encanta el Coyote... y el pato Lucas... porque son geniales.

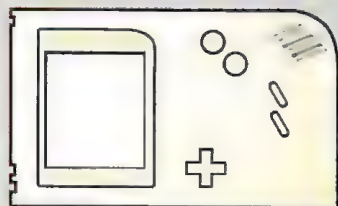


la larga... queridos consoleros. De todas maneras a mí me gusta y pienso que merece la pena tener esta cuasi-joya de la televisión y, apartir de ahora, de los videojuegos... recordad que los responsables de esta cosa es SunSoft.

• • • • • I.M. "Predator"



GAME BOY



Pasarela: CRASH DUMMIES.
Consola: GAME BOY.
Compañía: LJN.
Distribuidor: ERBE.
N. Fases: 5.
N. Jugadores: 1.

A ver, ¿os acordáis de aquél anuncio televisivo que nos mostraba las peripecias de unos muñecos que son utilizados de forma habitual en las pruebas de prototipos? Pues ellos son los Dummies y ahora van a protagonizar un nuevo, original y delirante juego para nuestra Game Boy.

C R A S H



ALGO SAI

CORAZON DE MELON

La historia es tan sencilla como comprensible: los Dummies, aprendices de persona, necesitan dinero para subsistir. A partir de este dilema, nuestras aspiraciones se ceñirán a la consecución vil y precoz del preciado tesoro. Para conseguir ese dinero, nuestros Dummies, tendrán que realizar una serie de trabajos, cinco en concreto,

que, dependiendo de la calidad con la que lo desempeñen, aumentarán o disminuirán el tiempo total para adquirir una cantidad mínima.

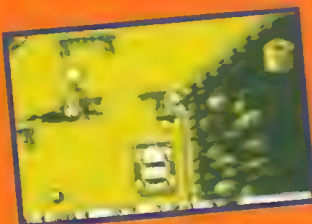
Estos trabajos son relativamente sencillos y tienen mucho que ver con el riesgo, pero como nuestros seres inanimados se apuntan a un bombardeo, lo mejor será que nos mentalicemos para

DUMMIES



LAS CINCO PRUEBAS DE LOS DUMMIES

Nuestros queridos personajes tendrán que dar todo lo que tengan dentro de sí para hacer los cinco trabajos de la mejor manera posible. Estas cinco pruebas son:



- **Trabajo Acrobático:** Un director de cine ha contratado nuestros servicios para hacernos caer desde lo alto de un edificio. En el trayecto tendremos que destruir el mayor número de toldos y barandillas posible.



- **Probando parachoques de Aire:** El coche en el que debemos probar el nuevo ingenio necesita una pequeña mano ya que el depósito de aire se ha estropeado. Para ello, tendremos que ir recogiendo el mayor número de unidades de aire para que, al precipitarnos sobre el imán que nos hará chocar, el coche aguante el impacto.



- **Probando las pistas de Esquí:** Una tarea fundamental todos los inviernos es la de "testear" las pistas de esquí para saber si los aficionados están seguros cuando los fines de semana visitan las instalaciones.

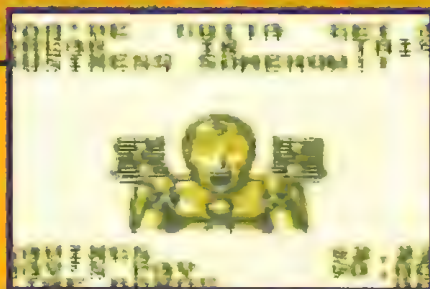
- **Fabrica de Bombas:** En unas cintas de transporte aparecen una serie de bombas. Estas serán nuestro único objetivo, pues tanto las que aparecen ya encendidas como las piezas de otros Dummies que fracasaron deberán ser, respectivamente, apagadas o sacadas del límit. Las cintas de transporte tienen una tolerancia, si pasamos de ahí...

- **Guiando misiles dirigibles:** Hasta la misma luna tendremos que irnos para guiar con nuestra reconocida habilidad unos cohetes por un circuito que desemboca en una diana gigante. Interesante será ver la puntuación que obtenemos.



Como en las películas de James Bond, nuestro coche podrá ponerse a dos ruedas para llegar hasta alturas mayores. Para ello tendréis que pasar sobre la rampa inmediatamente anterior.





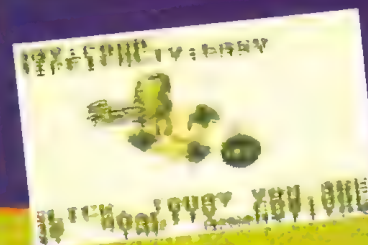
El Dummie, como cualquier humano que se precie, trabajará en lo que le pidan mientras de por medio haya dinero, "guita" o plata. El objetivo del juego es conseguir una determinada cantidad para que puedan pasar, los dos hermanos Dummies, unas alegres vacaciones en Hawaii.

hacerlo lo mejor que podamos. Así, este gracioso cartucho de Game Boy, posee cinco pruebas distintas que intentaremos explicaros, con extensión/precisión consolera a lo largo de este recorrido. Así de sencillo, cinco pruebas y un destino.

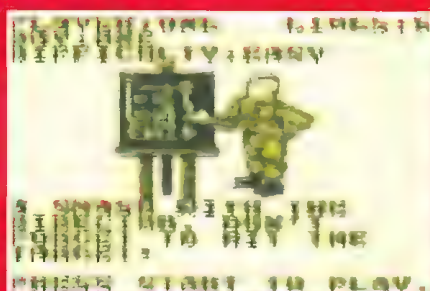
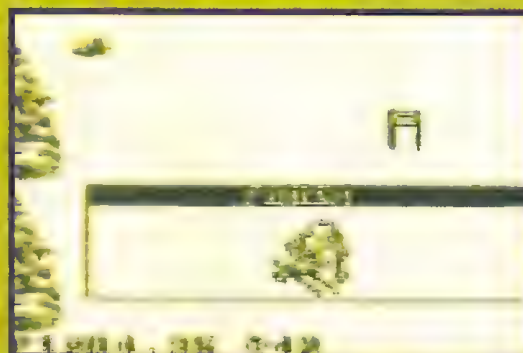
GOLPES DE VERDAD

Todo este juego se mueve en torno a una serie de premisas totalmente salvajes pero que, de no utilizar este método, muchas veces son necesarias. Estas premisas tienen que ver con la seguridad vial, la precaución a la hora de ponerse tras un volante y los

Peligro: explosión inminente. Te lo dice un Dummie.



En la primera prueba, nuestro querido Dummie, aún sabiendo que no sufrirá por mucha velocidad que coja en su vertiginosa caída, tendrá un miedo de epopeya galáctica.



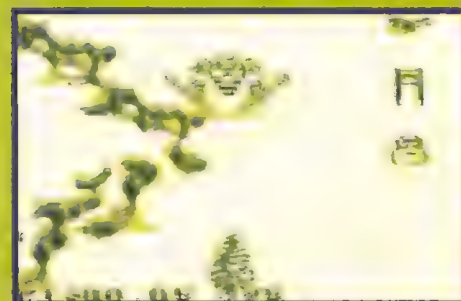
Antes de cada prueba seremos informados convenientemente de la naturaleza de la misma y todas las salidas profesionales así como su valoración artística dentro del mundillo portátil.



¿Qué es lo primero que te pasa por la cabeza cuando has chocado y no llevas puesto el cinturón de seguridad?

- El parabrisas.





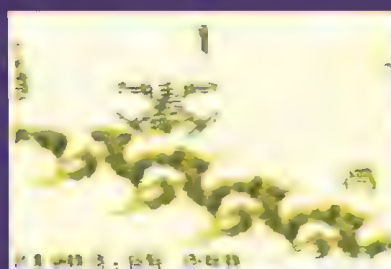
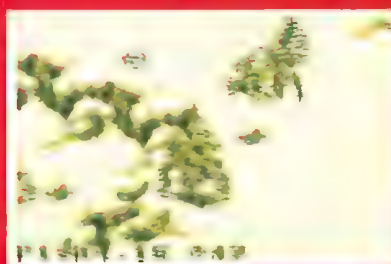
cinturones de seguridad. Si seguís los consejos que se os dan a lo largo de todo el manual y hacéis caso, no tendréis muchos de los problemas que actualmente se plantean. Olvidándonos por un momento de esto, el juego no deja de estar bien hecho, con unos gráficos muy "salados" que no dudan en presentarnos a los Dummies como unos aprendices de brujo tremendamente divertidos. Posee, el cartucho, cinco fases que se me antojan

escasas, con buenos gráficos y melodías (cosa habitual en Ljn/Acclaim) y una jugabilidad variada que, concretamente en el caso de la prueba de las bombas, recuerda mucho a los antiguos "Hand-held" protagonizados por Mario (Mario's Cement Factory). Resumiendo, un juego agradable, escaso y que hace preveer, si la cosa tiene éxito, que la saga no se quedará aquí, con uná escueta/única entrega. Podéis utilizarlo, os agradará.

● ● ● ● I.M. "Predator"

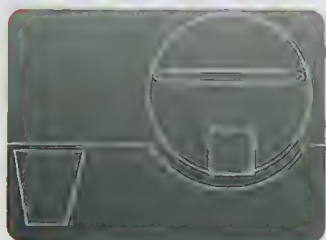
"No siempre el salto más temprano te lleva a la meta con más rapidez".

J.L. "Skywalker" (consolero)



A veces ir sobre unos esquís no es tan fácil como ganar al hermano bisoño que todos tenemos de Pascuas a Ramos.



MEGA
DRIVE

Consola: MEGA DRIVE.

Compañía: SUNSOFT.

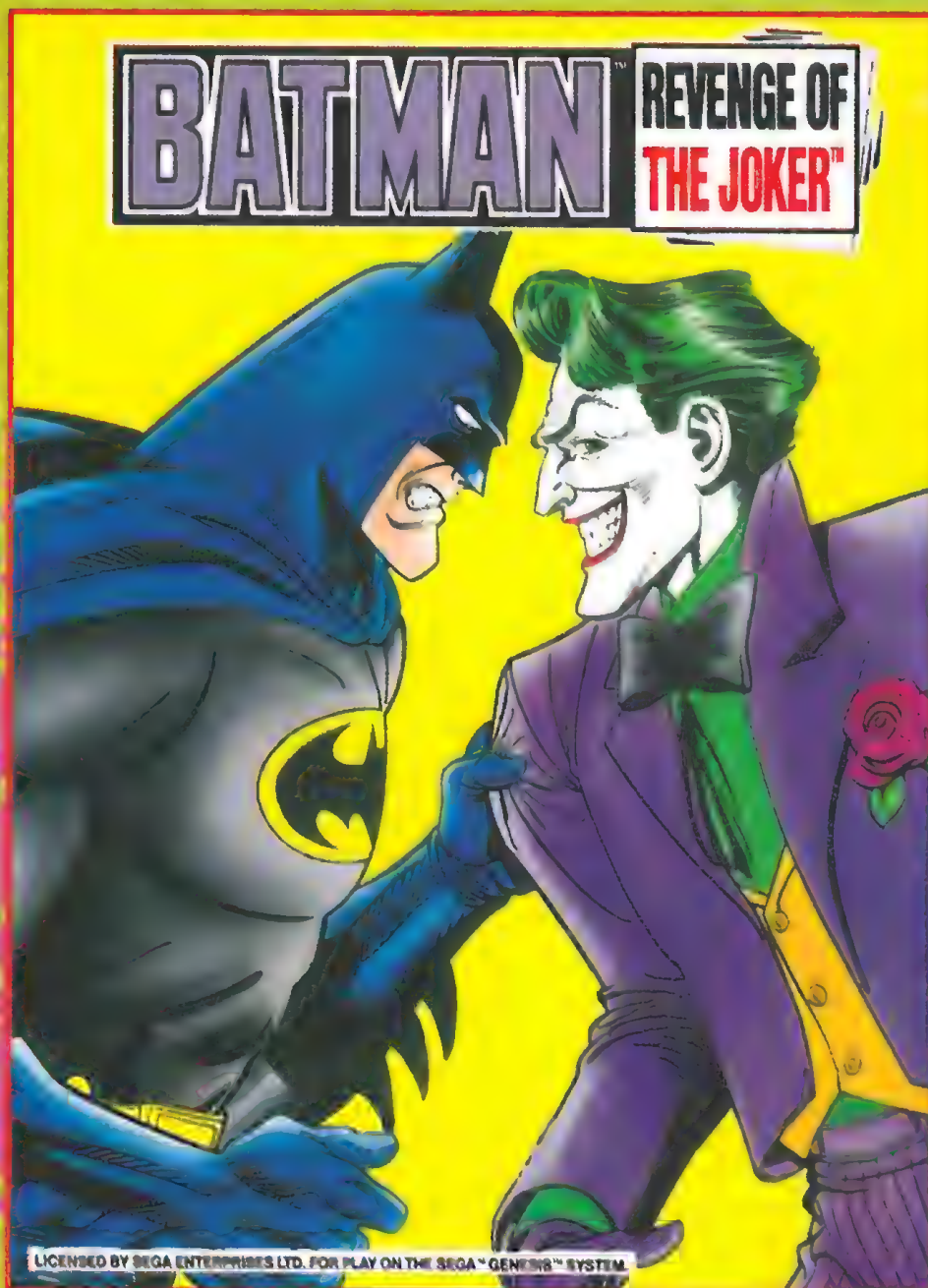
Distribuidor: SEGA.

N. de Fases: 7.

N. Jugadores: 1.

El Joker no es invencible, pero sabe reponerse. Sabe escapar de prisión, sabe preparar planes diabólicos y, sobre todo, sabe como esperar a Batman. La venganza, que durante tanto años se ha convertido en su única y absoluta obsesión, es ahora cuestión de tiempo. Ninguno de los habitantes de Gotham lo sabe, ni siquiera el propio Batman lo sospecha, pero ha llegado la hora, la hora del Joker...

BATMAN REVE



En la ciudad han comenzado a desaparecer metales preciosos de todas clases. Uno de esos metales tiene un elevado contenido en una sustancia tóxica. La policía de Gotham, tras realizar investigaciones exhaustivas llega a la conclusión de que El Joker está detrás de todo

y que solamente Batman puede detenerle. Los metales están siendo utilizados para construir una poderosa bomba con la que el Joker dominará a la población. Batman debe encontrar su guarida secreta antes de que termine la construcción del proyecto y

NGE OF THE JOKER

LA BLANCA CARA DEL MAL



sea invencible.
Así comienza la nueva
aventura de Batman.

LAS FASES

El juego se desarrolla a lo largo de siete fases diferentes, con distintos niveles cada una. La catedral



de Gotham es el primer escenario que Batman debe superar, subir desde el



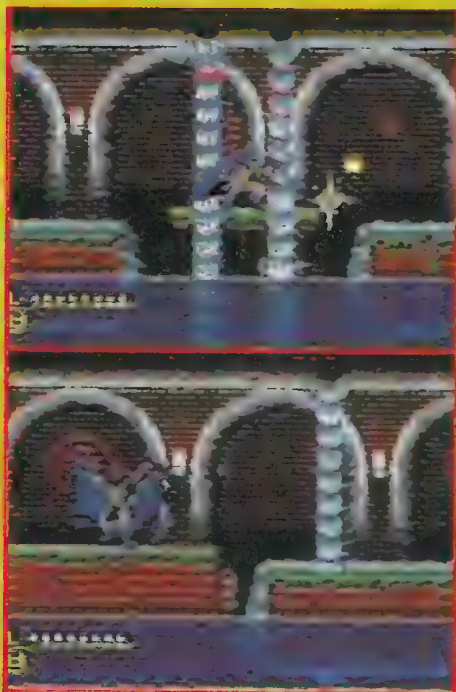
LOS PERSONAJES

BATMAN. El héroe enmascarado, perdió a sus padres de pequeño y juró luchar contra el crimen. Mantiene su identidad en riguroso secreto, la de un multimillonario y enigmático hombre de negocios. Con su dinero e industrias, dispone de la tecnología más avanzada al servicio de su incansable lucha contra el mal.

EL JOKER. Una de las mentes criminales más sagaces que hayan existido jamás.

Era un astuto ganster de apariencia normal hasta que una lucha con Batman dio con él en una cubeta de ácido corrosivo que le desfiguró la cara. Ahora oculta su rostro debajo de una máscara en la que tiene dibujada una diabólica sonrisa.





interior y llegar a la azotea, donde el dirigible del Joker le atacará sin descanso.

La guarida del Joker es una fase verdaderamente difícil, sobre todo si la comparamos con la siguiente, la montaña de nieve.

El próximo decorado es la refinería, donde al final acecha otro poderoso guardián de fase. Después, Batman llega hasta las alcantarillas repletas de desagradables sorpresas y corrientes de agua.

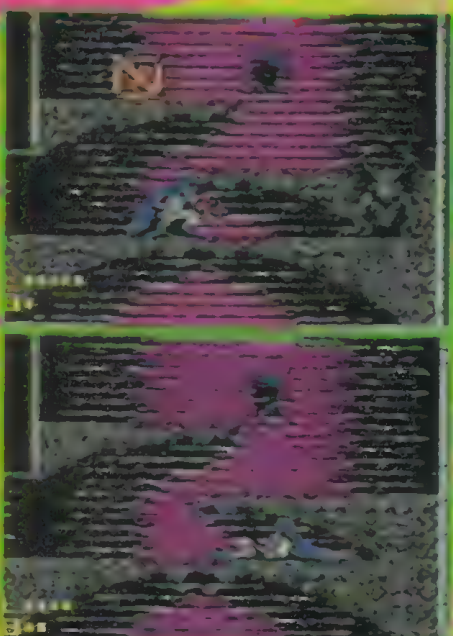
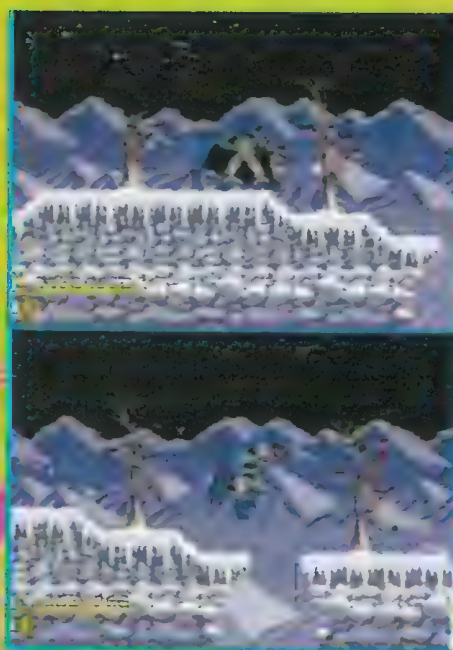
La guarida del Joker está



cerca y la base con las municiones es el próximo lugar a dismantelar. La isla de Ha-Hacienda es el jocoso lugar que el Joker escoge para el enfrentamiento final.

LAS ARMAS.

Hay cuatro diferentes, cada una adecuada para una



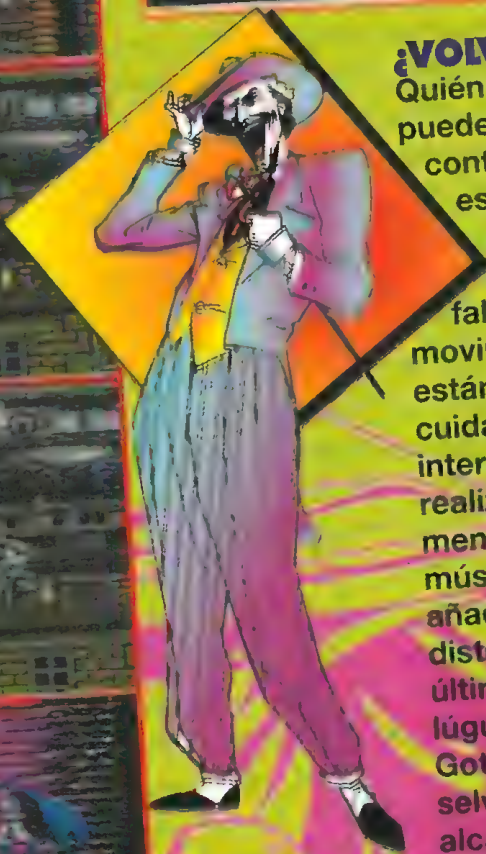


situación determinada. La forma de conseguir las es destruir las cajas que las contienen. Después, disparando al icono que aparece tras destruir la caja, podremos hacer que cambie la letra que lleva su correspondiente arma asociada. Las armas son:

- Batarang. El arma clásica de Batman, un boomerang con la forma de murciélago.
- Crossbow. Es una poderosa flecha explosiva que detona al contacto con un enemigo.
- Sonic Neutralizer. Dispara dos filas de Batarangs cruzadas.
- Shield Star. Dispara una serie de estrellas mortales en tres direcciones.

LOS GUARDIANES DE CADA FASE.

Como era de esperar, al final de cada fase le espera a



Batman un enemigo de

características muy superiores a lo que está acostumbrado a encontrarse. Para acabar con él la estrategia varía en función de cada enemigo pero siempre hace falta velocidad y buenos reflejos. En la parte inferior de la pantalla aparece un contador de energía para Batman y otro para el Super-enemigo, cuando el del segundo llegue hasta cero significará que Batman ha conseguido derrotarle. Una viñeta propia de los cómics nos informará de la hazaña.



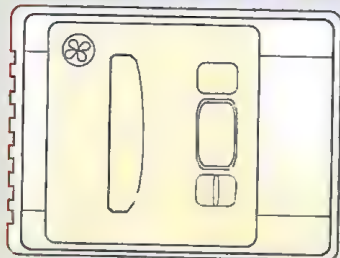
¿VOLVERA EL JOKER?

Quién sabe, puede que sí o puede que no. Si hay continuación la estaré esperando con los brazos abiertos porque esta entrega ha sido fabulosa. Los gráficos y movimientos de Batman están espléndidamente cuidados, (no en vano han intervenido para su realización nada más y nada menos que seis grafistas). La música y los efectos sonoros añaden un toque de distinción al programa y, por último la ambientación, lúgubre para la ciudad de Gotham, colorista para la selva, 'underground' para las alcantarillas, etc, reproduce fielmente el espíritu y la esencia de los Cómics DC donde nació y creció Batman. En definitiva, todo un juegoazo, (palabra de murciélago).

M. L. "The Joker".



SUPER NINTENDO



Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: TRADEWEST.
Distribuidor: SPACO.
N. Fases:
N. Jugadores: 1 ó 2.



Billy y Jim son, ya, dos de los personajes más famosos del mundillo consolero, que han estado siempre acostumbrados a luchar en pos de las buenas formas y maneras sociales. Por fortuna han llegado ahora a la "Super" de Nintendo.

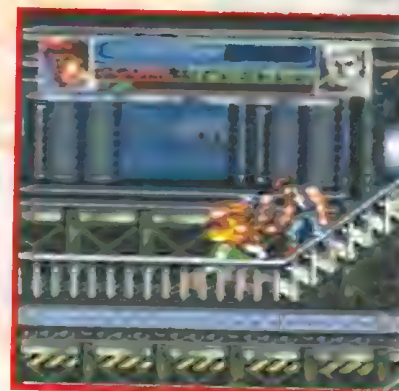
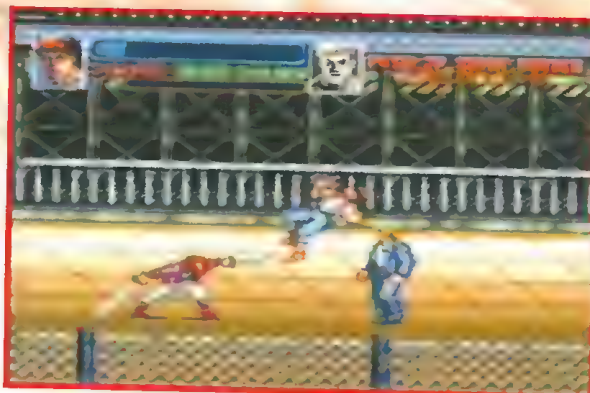
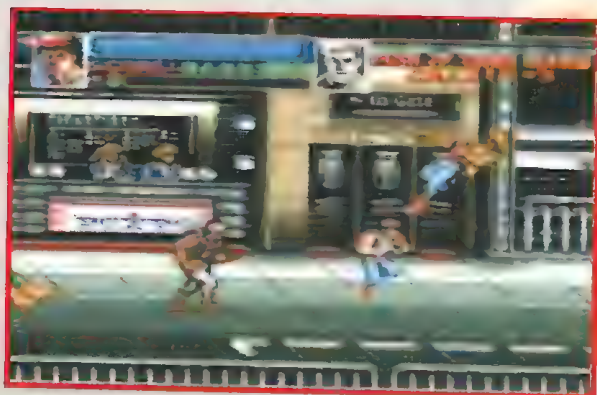
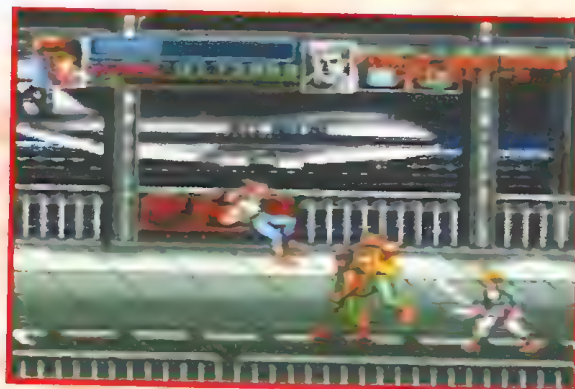
El barrio había sido un lugar tranquilo hasta que una banda de mafiosos se hizo con las riendas de la situación. La prosperidad inicial de todos los comercios se hundió y las familias adineradas perdieron todo lo que tenían.

El miedo, desgraciadamente, barrió las esperanzas de poder salvar en un futuro a las mazorcas de maíz y todo lo que ello significaba. Sólo los héroes de pura cepa podrían poner fin a esta situación. Desde lo más profundo de la ciudad surgieron dos figuras impertérritas e inocuas que juraron, cuando sus queridas

desaparecieron, venganza en veinte idiomas distintos. La batalla iba a comenzar...

CLASICO

Quién no haya oído hablar o, siquiera, jugado con alguna de las versiones aparecidas



SUPER DOUBLE DRAGON

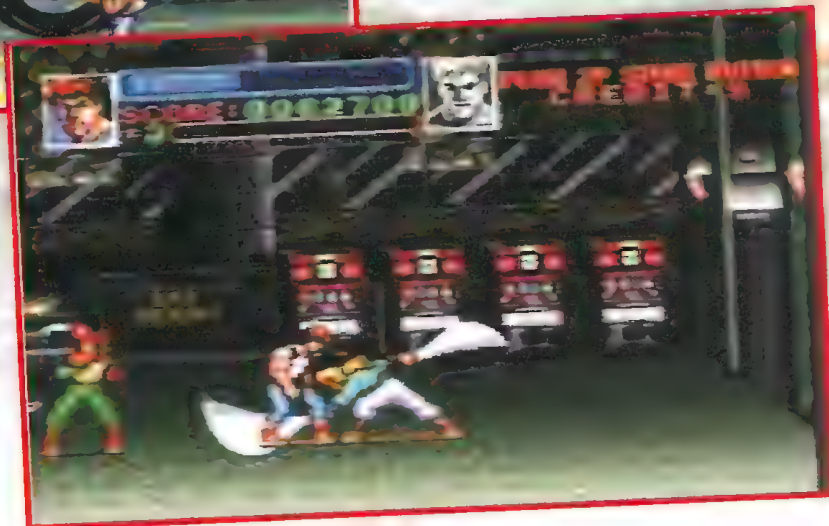
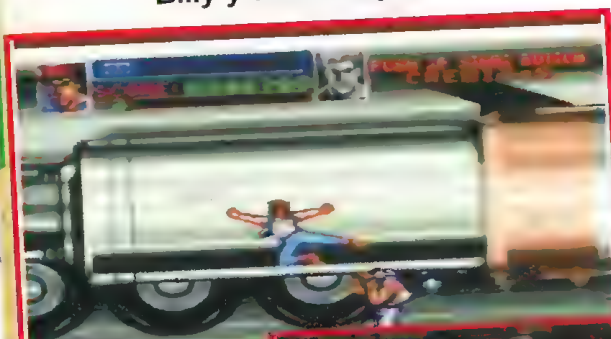
TODO UN CLASICO

para todos los sistemas cuasi-conocidos puede afirmar, desgraciadamente, que ha estado más en el mundo paranormal que en la realidad cotidiana, y golpeadora, que nos rodea. Billy y Jim son ya dioses en el

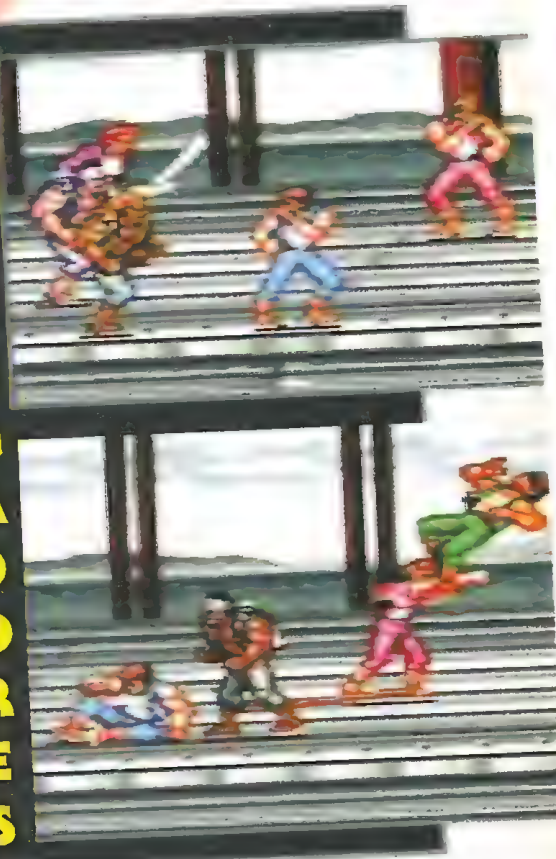
Olimpo de los videojuegos, desde aquella lejana fecha que aparecieran en una máquina recreativa, hasta nuestros días, donde sus hazañas han sido llevadas, con toda justicia, a la pequeña pantalla con una original serie de dibujos animados. Ahora, para nuestra Super Nintendo, tenemos la oportunidad de contemplar al clásico, el juego que abrió la saga con tanto éxito para otros sistemas.

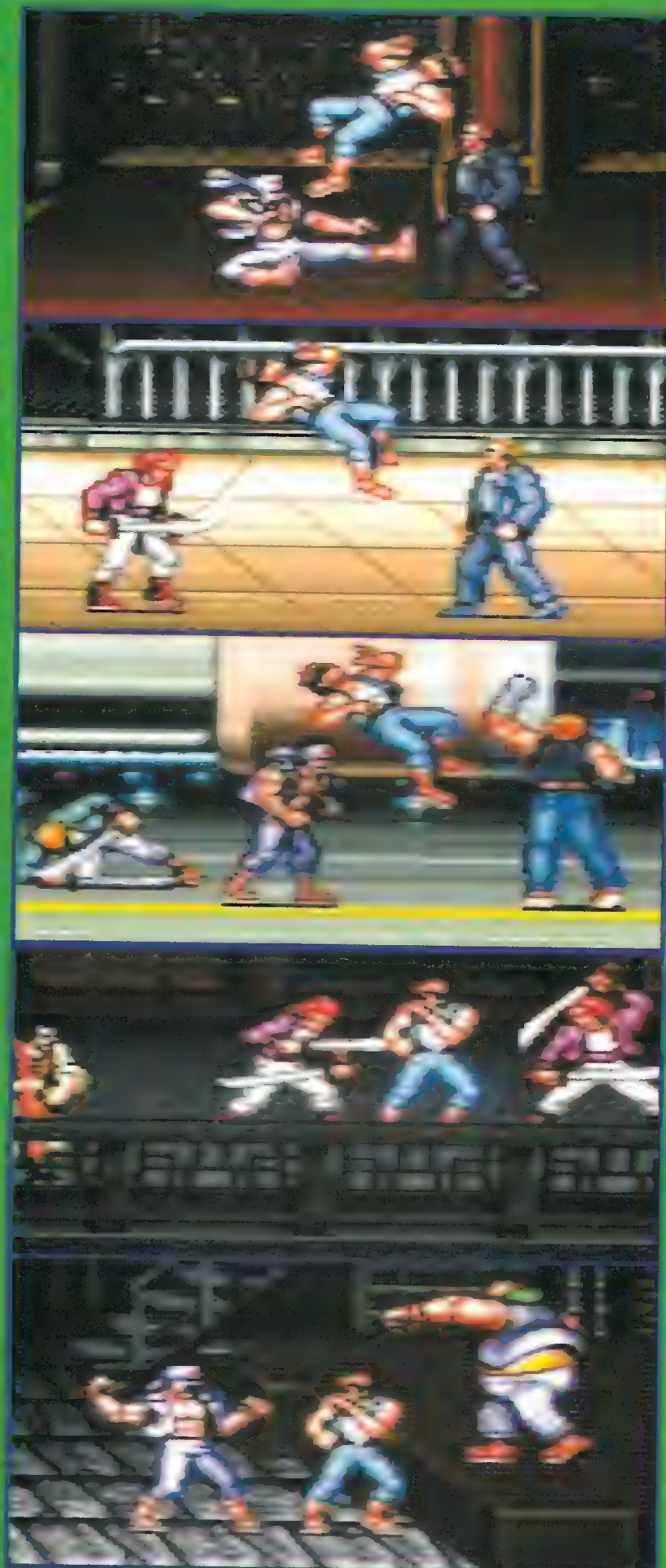
DESARROLLO ORIGINAL

La cosa es sencilla y nos tendremos que limitar a golpear a todo lo que se mueva en varias direcciones, por detrás o delante o,



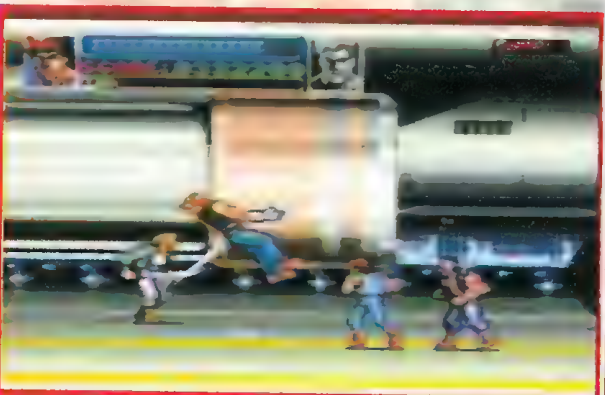
D
O
S
J
U
G
A
D
O
R
E
S

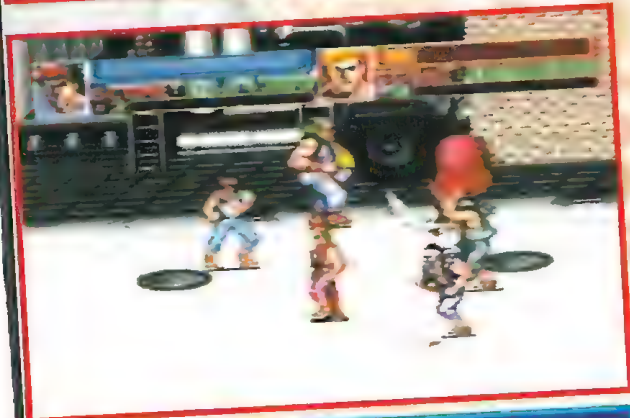




simplemente, corriendo, posteriormente hablando, ante el enemigo, malvado, fin de nivel aterrados por sus amenazas.

Aquí no existen "tutías": o golpeamos o somos golpeados, y como nuestras chicas esperan impacientes su rescate... pues no las podemos defraudar. Una de las opciones más atrayentes del juego es, sin duda, la posibilidad de que jueguen dos consoleros, y no precisamente enmascarados, a la vez. Así, de esta mañana, podremos repartir la mitad con el doble de efectividad. Curiosa paradoja ¿no? El





juego también nos ofrece la posibilidad de tener entre nuestras tersas manos otros tipos de armamentos que no sean los simplemente carnales, como bates de beisbol, barras de hierro, cuchillos de filo grueso, nunchakus... es decir, todo un catálogo que nos espera impacientes para deleite de los amantes al género peleón.

RESUMIENDO

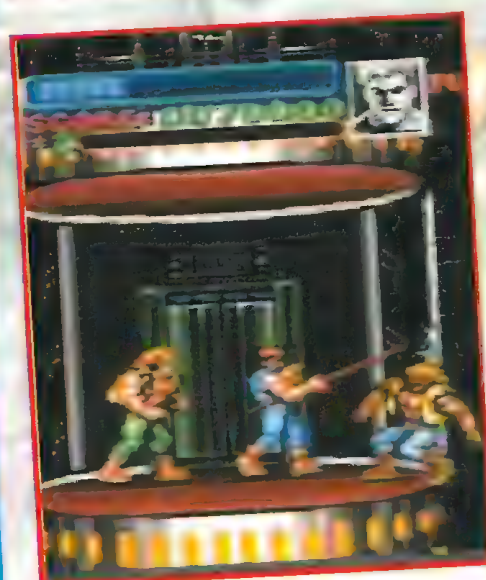
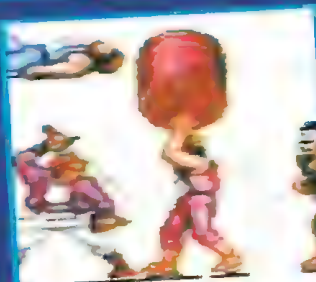
En fin, este "Super Double Dragon" promete, a partes iguales, toda la adición y emoción del original y aunque esta versión no necesitaba de demasiadas excentricidades técnicas, lo cierto es que en algunos momentos se echan de menos algunos aspectos

determinados en el manejo del personaje o algunos movimientos. Pasando lo anterior por alto, y si os consideráis unos fanáticos de "pro" de la cosa de aporrear con Billy o Jimmy no tenéis más que enchufar este cartucho y disfrutar. Un juego excelente, a nivel nostálgico, y normal, técnicamente hablando. Podrían haberse esmerado un poco más... aunque siga siendo 100% "Double Dragon".

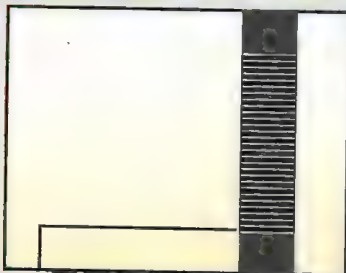
● ● ● ● I.M. "Predator"



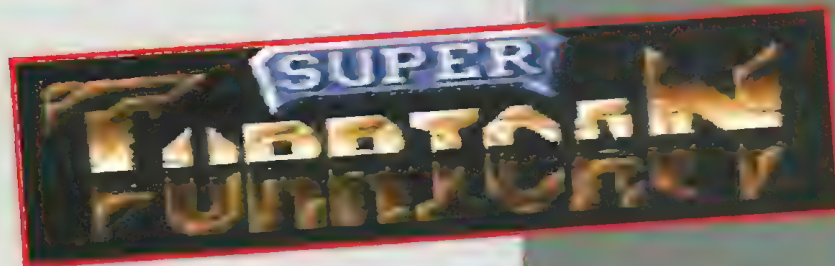
L A S A R M A S



NINTENDO



Pasarela: SUPER TURRICAN.
 Consola: NINTENDO.
 Compañía:
 IMAGINEER Co., LTD.
 Distribuidor: SYSTEM 4.
 N. Jugadores: 1 ó 2.



En una lejana galaxia, el planeta Landorin agoniza controlado por una computadora déspota y cruel. La única esperanza de supervivencia de la raza humana es un joven guerrero llamado Turricán.

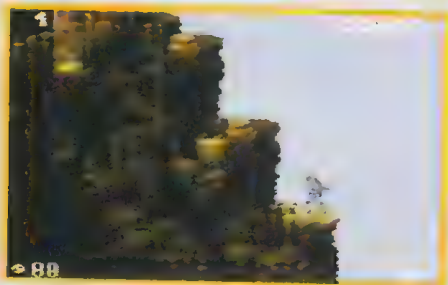
Los landorianos huyeron con éxito a las profundidades del planeta durante años pero la MAQUINA envió criaturas demoniacas mutantes en busca de la vida existente en el planeta. Antes de emprender la huida final, los habitantes del planeta enviaron un desesperado S.O.S. al sistema trisolar que fue recogido por un bravo guerrero: Turrican. La única posibilidad de salvación para los landorianos es que Turrican salga en

busca de la MAQUINA y la derrote junto con sus esclavos. Para ello, podrá utilizar las armas y naves que se encuentran procedentes de otra civilización, para armarse y ser más poderoso.

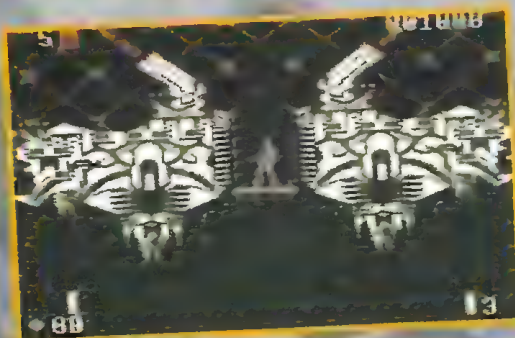
EL JUEGO

Es un arcade de lo más genuino que puedas encontrar en estos momentos en el mercado. Con movimientos rápidos, gráficos a todo color, armas para todos los gustos y

EL ULTIMO



SUPER TURRICAN



una dificultad bastante apretada. Hablando de este tema, el juego te permite elegir la dificultad con la que quieres jugar, variando desde 1 (la más fácil) hasta 5 (verdaderamente chunga). Hay cinco mundos diferentes que Turricán deberá recorrer hasta llegar a la confrontación final con la MAQUINA.

LAS ARMAS Y SIMBOLOS

A medida que avanzas por el mapa y destruyes a tus enemigos puedes recoger algunos objetos ('items') para potenciar las cualidades de tu guerrero. Los diversos símbolos y su utilidad son:

- **Difusor**, activa el disparo múltiple y es especialmente útil para las cavernas y corredores ya que limpia por completo la zona antes de avanzar.
- **Laser**, activa el mismo o aumenta su potencia progresivamente hasta un máximo de 5 aumentos en caso que ya lo tuvieras.

● **Bounce**, activa este tipo de disparo o aumenta su potencia en caso de tenerlo ya. Actúa de la misma forma que el laser.

● **Rodear**, sirve para extender el rayo.

● **Los escudos**. Son especialmente útiles porque detienen hasta 5 impactos. Mientras lo tienes, eres completamente invulnerable.

● **Bomba ligera**. Elimina a todos los pequeños enemigos de la pantalla.

● **La letra 'L'**. Consigues una línea de energía.

● **'P'** consigues elevar hasta el tope tu energía.

● **'1 P'**. Es la tradicional vida extra.

● **Diamantes**. Sirven para recolectarlos hasta completar 100, una vez que llegas a esta cantidad, consigues una vida adicional.

CONCLUSIONES

Super Turricán es otro de esos arcades que han marcado una época en los ordenadores de



8 bits. En consola la versión es de lo más adictiva, porque te deja jugar hasta el punto de engancharte pero te obliga a recorrer cada parte del mapa hasta encontrar la salida hasta el próximo nivel. Un diez en adicción para sus programadores.

● ● ● ● ● Groucho Gancho.



GUERRERO

MASTER
SYSTEM II

Pasarela: RAINBOW ISLANDS.
 Consola: MASTER SYSTEM.
 Compañía: SEGA.
 Distribuidor: SEGA.
 N. Jugadores: 1.

Pocos arcades tienen la adicción de una máquina recreativa, a menos claro esta que en realidad sean una versión de un juego de las 'coin-op' de las que se ven en cualquier salón recreativo. Precisamente, 'Rainbow Islands' es la conversión a consola de una máquina recreativa que hiciera furor hace ya algunos añitos.

RAINBOW ISLANDS

.....

EN UN LUGAR ARCOIRI

LO SIMPLE ES BELLO

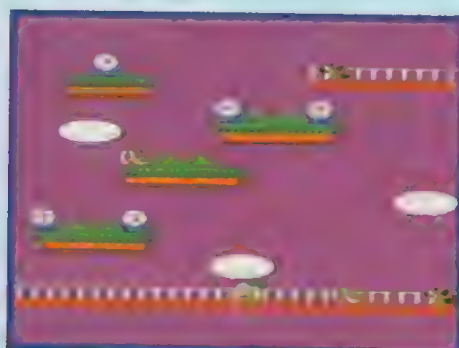
La idea de 'Rainbow Islands' es realmente sencilla. Se trata de llegar a la parte superior de cada escenario donde nos espera un cofre repleto de bonus.

Para subir a la parte de arriba, se pueden utilizar las distintas rampas que hay por el camino o subirnos encima de nuestro propio disparo, que permanece sólido por unos

instantes. Esta, sea quizás la clave del juego, la interacción entre el disparo y el propio jugador. Es un arma y al la vez, una herramienta necesaria.

LA ADICCION HECHA JUEGO

La frase no es para menos porque uno se pone a jugar y experimenta la sensación de que el tiempo se acorta. Al igual que ocurriera en la primera parte, el mítico 'Bubble Bobble', existen montones de items para mejorar las condiciones de nuestro personaje. La zapatilla roja por ejemplo vale para añadirle mayor velocidad al personaje. También hay algunos frascos





AR DEL

S



que actúan sobre el disparo, para poder disparar más rápido, a ráfagas, etc. No todos los items son necesariamente buenos, ya que alguno pone las cosas algo más difíciles al personaje. Por ejemplo, hay uno que hace invisibles nuestros disparos, con lo que al tratar de utilizarlos como escaleras, no se ve muy bien por donde estamos subiendo.

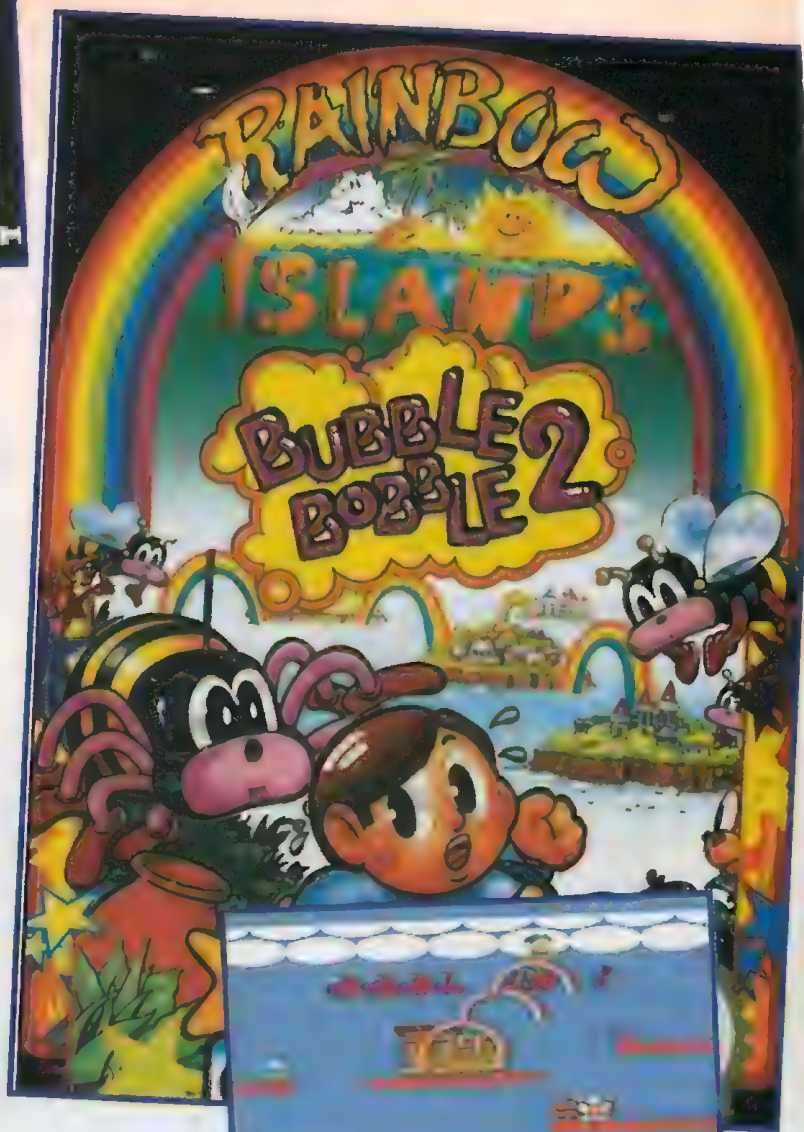
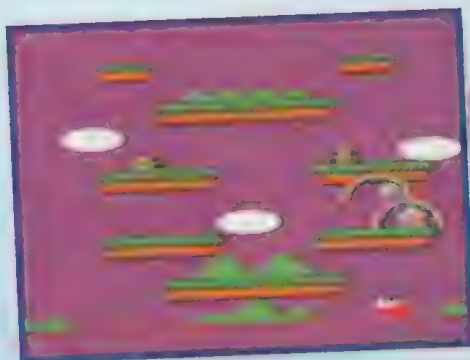
FRUTAS EN LA TIERRA DEL ARCO IRIS

Una de las cosas que más llama la atención en 'Rainbow Islands' es el esplendido

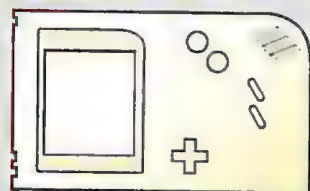
colorido de las pantallas y de todos los decorados. Esto es debido a la multitud de frutitas, objetos para bonus, diamantes y demás cosas curiosas que aparecen a lo largo de la partida. Todo ello contribuye a darle un aspecto jovial y un colorido excepcional. El juego no es nada agresivo, no hay ametralladoras, bazookas ni lanzallamas, las armas son divertidas y ante todo originales. Queda demostrado pues que la mejor arma contra el

aburrimiento es la sencillez y las buenas ideas no la violencia gratuita. Un juego que se merece un sobresaliente.

● ● ● ● M.L. 'The Joker'



GAME BOY



Consola: GAME BOY.
Compañía: LJN.
Distribuidor: ERBE.
N. Jugadores: 1.

Desde que se rodara "Alien, el octavo pasajero" los clásicos de ciencia-ficción han tratado con especial cariño a las bestias surgidas del medio. El Alien de dos fauces ha renacido, tras ser exterminado, de sus cenizas.

ALIEN 3

TERROR INTERIOR

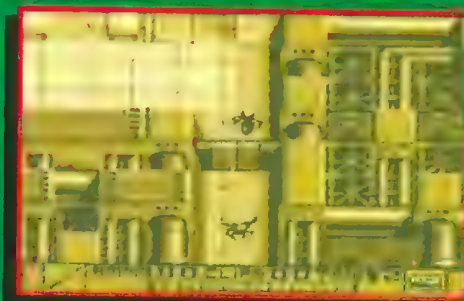
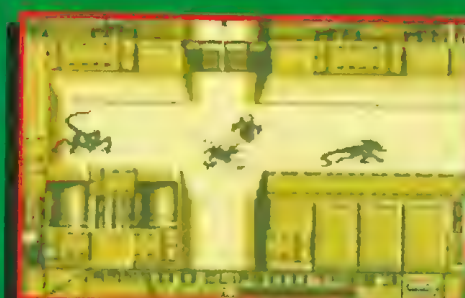
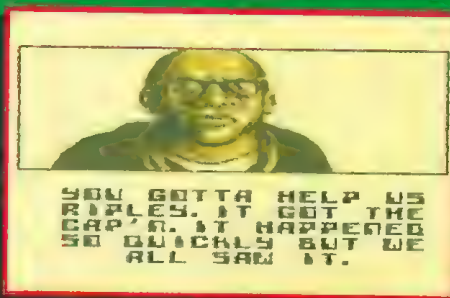
FURY 161

Después de huir desesperadamente de la colonia humana en "Aliens, el regreso" nuestra protagonista, la Teniente Ripley, ha vuelto a verse inmersa en una aventura junto a sus "amigos" los aliens. En esta ocasión uno de ellos ha logrado introducirse

naturaleza, tendrán que aceptar tu ayuda y conocimientos si quieren sobrevivir...

DIFERENTE

Siguiendo, de primeras, el argumento de la película, los señores de Ljn/Acclaim han decidido realizar, a diferencia



en la fortaleza donde, monacalmente, viven los seres más despreciables de la galaxia. Estos reclusos, violentos por

de las otras versiones consolas, un cartucho con más miga en cuanto a ingrediente aventura se refiere.

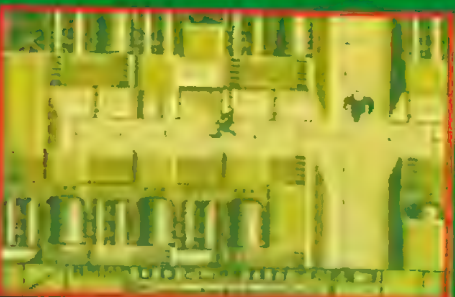
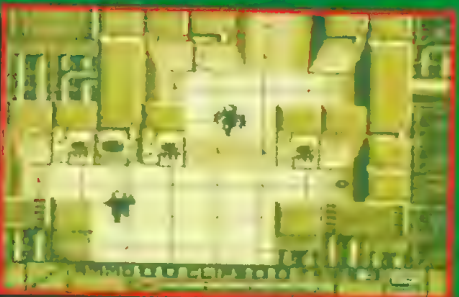
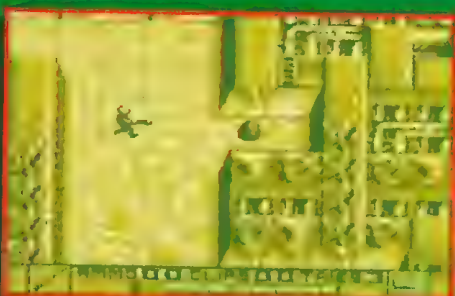
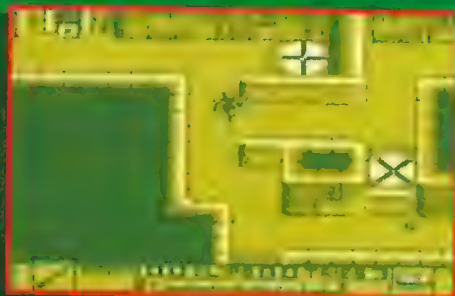
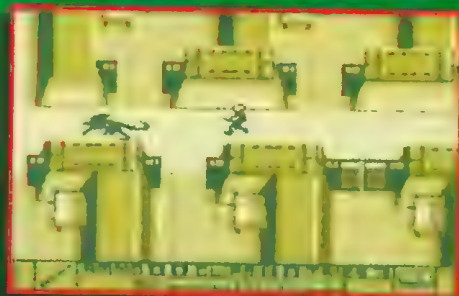
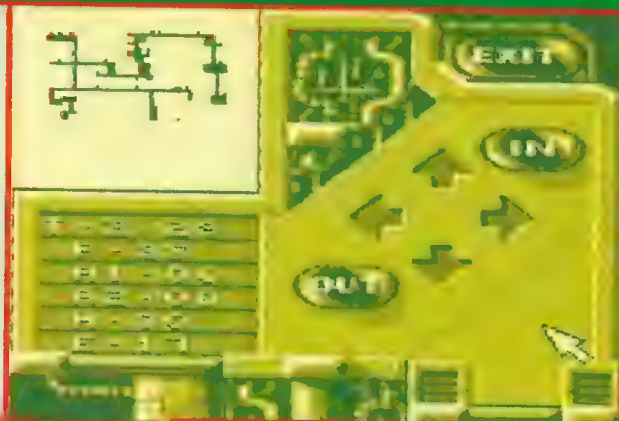
Sin apartarse tampoco mucho de los patrones comandados por la habilidad, "Alien3" es un juego donde la utilización de objetos, el desenmascaramiento de enigmas que nos abrirán alguna que otra puerta y la



EL MAPA DE LA FORTALEZA

Uno de los ítems, cuando lo recojáis, os permitirá tener una información de primera mano que puede seros de mucha utilidad a la hora de sobrevivir. Esta es la de poseer el mapa de la fortaleza con todas sus entradas y salidas.

Conseguidlo inmediatamente si queréis durar hasta el anochecer.



paciencia harán que nos sumerjamos, junto a nuestra "rapada" protagonista, en un mundo de misterio y destrucción que solo tiene una salida: dar muerte a la amenaza extraterrestre.

OBJETOS AVENTUREROS

Como en todo juego con reminiscencias aventureras que se precie el papel de los objetos, y su posterior utilización, será determinante para poder concluir la misión en curso con un éxito total. Ya lo sabéis.



desmerecen para nada un producto que ha de ser reseñado con nota alta. Disfrutable, peliculero y recomendable.

● ● ● ● ● I.M. "Predator"

THE END OF ALIEN

Terminando con prontitud os recomendaría, si sois almas consolas de poca aceleración, que jugaráis con este cartucho porque os va a dar, por el mismo precio, una serie de "nuevas" sensaciones que son muy de agradecer.

Por un lado tenemos su esencia aventurera, con ciertos toques arcade, que a mí, particularmente, me apasionan en exceso, y por otro unas técnicas que no



MEGA DRIVE



Consola: MEGA DRIVE.

Compañía: TENGEN.

N. Fases: 12.

N. Jugadores: 1

STEEL TALONS

VUELO FINAL

CAIDO DEL CIELO

Si la patata le es al patatero y el pan al panadero, lo cierto es que este "Steel Talons", el helicóptero oficial de la armada invencible, americana, le es a los mejores pilotos del mundo.

La cosa, así planteada, no dice mucho, pero si lo miráis bien observaréis que,

principalmente, este nuevo "juego" para Mega Drive que llega de la mano de Tengen, es un entrenamiento destinado a saber quiénes son los verdaderos pilotos que pueden considerarse capaces de hacer volar a semejante aparato.

Lo cierto es que el desafío tiene su fundamento, porque

Un nuevo helicóptero vuelve a surcar el poblado espacio aéreo consolero de la Mega Drive. Tras los pasos maquineros de "Thunder Blade", nuestros nervios vuelven a estar preparados para luchar en pos de la verdad universal...





MODOS DE JUEGO

En este cartucho tendremos la oportunidad de elegir entre tres "difíciles" modos de juego. Estos son "Combat Mission", para realizar una campaña entera, "Head to Head" para luchar cara a cara contra otro helicóptero y el "más sencillo" de entrenamiento inicial.



intentar volar con esta cosa, léase el cartucho, es fácil, que no diferenciable de un simple "arrastramiento" de infantería. Nosotros, en este "Steel Talons", y pasado un cierto tiempo, no hemos sabido diferenciar con coherencia dónde se encuentra el norte, sur, este u oeste, no hemos logrado derribar un solo helicóptero que no se haya suicidado antes, ni hemos logrado entrar, a saco, sobre las líneas enemigas entre las montañas por temor a que, la "excesiva" visibilidad, nos llenara los ojos de lágrimas por el alucinamiento. En fin, que contar, que con este juego podéis emular, por ejemplo, las hazañas del "F-22 Interceptor" o del "LHX Attack Chopper", también disponibles para Mega Drive, es como afirmar que con

"Sonic" tendréis la oportunidad de meter goles de chilena... me entendéis ¿no? Pero la cosa no se queda ahí. Los gráficos, aparentes si no nos movemos, caen por su propio peso cuando el anciano, brusco y desorientador "scroll" intenta hacerse cargo de la situación. Los sonidos no son de "Oscar" aunque si merecen algo más la pena y la jugabilidad... bueno, comparada con la visibilidad y el "scroll" es todo un lujo. Recomendado a seres con evidentes desconexiones mentales, porque de lo contrario... Y eso que este juego me recuerda a una máquina recreativa de Atari.

● ● ● ● ● I.M. "Predator"



NINTENDO



Pasarela:
ROCKIN' KATS.
 Consola: NINTENDO.
 Compañía: ATLUS.
 Distribuidor: SPACO.
 N. Jugadores: 1.

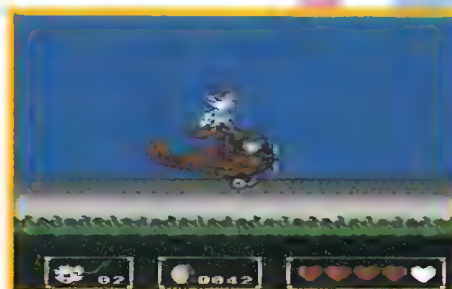
Si te dicen que han raptado a tu chica ¿qué harías? Seguro que ibas detrás de quién fuera y le dabas una buena paliza. Pues eso es más o menos lo que te va a tocar hacer porque la chica de Willy (el héroe de esta aventura) ha sido secuestrada por el ganster Mugsy y las cosas no van a ser nada fáciles. Una historia gatuna con mucha miga.



R O C K I N ' I



UNOS GAT



Pues sí, de gatos va el juego, y no de gatos normales. Sino de unos gatos aficionados a la música de Jazz. Willy (el Rockin' Kat) y su chica Jill son la mejor pareja de jazz que ha actuado en la gatuna ciudad de Nueva York desde hace muchos años. En una de las actuaciones, mientras Willy se encontraba tocando un solo en el escenario un Ganster, Mugsy, se queda prendado de la belleza de Jill y decide secuestrarla. La misión de Willy es recuperarla buscando por toda la ciudad su rastro. Seguro que no va a ser una tarea nada fácil porque la ciudad está repleta de peligros para un gato cuya profesión es el jazz.

LOS ESCENARIOS

Willy va a recorrer muchos parajes antes de encontrar a su novia. La acción comienza en los suburbios de la ciudad de Nueva York, con montones de gansters preparados para acabar con Willy. Después puede suceder prácticamente de todo, el salvaje oeste, el parque de atracciones, incluso pelear contra los ases de la aviación a 40.000 metros de altura (no es que los haya contado, sino que lo pone en el manual). El desarrollo de todas las fases es prácticamente el mismo, al estilo de los arcades de scroll horizontal. Los mejores momentos del juego tienen lugar cuando al acabar una fase, Willy coge un

KATS



OS CON MUCHA MARCHA

avión y despegas hacia los cielos. A partir de entonces, deberá ir en equilibrio sobre las alas de un viejo biplano mientras esquiva los ataques de aviones y pájaros. En un momento llega incluso a pasar por debajo de un dirigible que dispara sin cesar.

LOS MOVIMIENTOS DE WILLY

La única arma de que dispone Willy es una pistola de puño (¿?). Para los que no sepáis qué es exactamente una pistola de puño, es como las que utilizan los payasos en el circo, que en vez de ser una pistola de verdad que dispara balas, sale de ella un puño sujeto por un muelle a la pistola. Aunque a simple vista parezca un arma un poco absurda, en manos de Willy tiene múltiples usos. Para empezar, es un medio eficaz contra sus enemigos que se quedan planchados tras recibir el impacto del puño. Además, como es orientable en cualquier dirección, sirve para

salvar importantes desniveles en las pantallas difíciles. El método empleado es apuntar con el puño hacia arriba y dejarlo anclado en un saliente. Luego Willy comenzará a moverse sujeto por el puño haciendo molinillos de forma que al soltarse saltará en el punto más alto del molinillo, superando el posible desnivel.

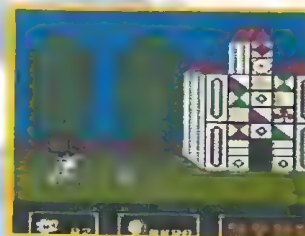
MONEY, MONEY, MONEY

A lo largo de su aventura Willy recogerá monedas y saquitos de dinero que irá ahorrando. Con una cantidad suficiente de dinero podrá jugar a algún que otro pasatiempo que hay dentro del propio juego. En estos pasatiempos, aparte de descansar un poco tras la ajetreada aventura, Willy tendrá oportunidad de incrementar su saldo si es habilidoso en los juegos.

MARCHA GATUNA

Rockin' Kats es uno de esos juegos que desde el principio engancha al jugador a la consola. El hecho de que

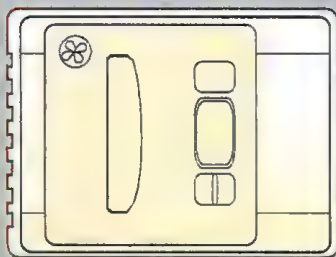
puedas empezar en varios escenarios diferentes y que haya otros juegos adicionales totalmente independientes dentro del mismo cartucho, pero relacionados con la trama final, hacen que no sea un simple arcade sino un juego divertido que combina las fases de acción con partes de habilidad.



● ● ● ● Pancho Panza.



SUPER NINTENDO



Pasarela:
DESERT STRIKE
Consola: SUPER
NINTENDO
Compañía:
ELECTRONIC ARTS.
Distribuidor: DRO SOFT.
N. Fases: 4.
N. Jugadores: 1.

Las guerras han sido la peor afición de la humanidad, pero a la vez el recurso más aclamado por los videojuegos a lo largo de su corta historia. Desert Strike, para desgracia nuestra, está basado en un conflicto real.



D E S E R T



ARENAS M

LA TORMENTA DEL DESIERTO

Así se denominó el invento con el que atacaron los aliados al malvado loco hace ya dos años. Con este juego, Electronic Arts, ha querido ampliar su catálogo de juegos para Super Nintendo y de paso versionar un super hit de Mega Drive. Desert Strike es la historia de un piloto y su helicóptero, que han de

sobrevolar las áridas tierras del desierto para abrirse paso y llevar a buen término la misión que le ha sido encomendada.

El juego es básicamente un arcade en el que tendrá especial importancia el manejo que de nuestro aparato tengamos a la hora de sobrevolar y disparar con certeza las zonas enemigas. Si conseguimos ese primario objetivo, el resto de la partida

STRIKE



NOVEDIZAS

se habrá facilitado notoriamente.

El juego consta de cuatro grandes fases, subdivididas en otros tantos objetivos que deberemos destruir. Estos irán desde el recate de prisioneros y rehenes a la destrucción de misiles, aviones, pistas de aterrizaje o plantas químicas de armamento.

A lo largo del juego tendremos la oportunidad de regresar a nuestra base en caso de

querer comportarnos como cobardes, o aterrizar sobre las avanzadillas de la costa para permitir el repostaje del aparato.

CONOCIDO

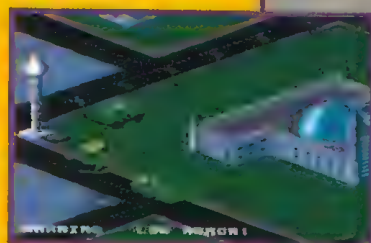
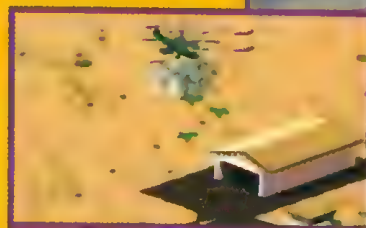
El juego, como antes he comentado, apareció hace algún tiempo para Mega Drive con un éxito más que notable, recibiendo el beneplácito tanto de la crítica como del público especializado.

LAS CUATRO MISIONES DEL APOCALIPSIS

Como desgraciadamente ocurriera en el conflicto del Golfo nuestra misión de redención mundial pasará por cuatro fases distintas.

La primera, Superioridad Aérea, nos permitirá afrontar las otras dos misiones con la certeza de no ser atacados por aparatos similares. La segunda, Destrucción de Scuds, nos afianzará como la amenaza aérea que somos. Las tercera, La ciudad embajada, nos llevará hasta el corazón del país donde tendremos que rescatar a una serie de altos cargos de las garras del malvado loco. La cuarta, Tormenta nuclear, nos llevará hasta los campos petrolíferos, donde tendremos que evitar el vertido al mar.

Cuatro misiones que nos llevarán, a buen seguro, hasta los anales de la historia por méritos propios.





Nuestro copiloto tendrá, al menos, una cara con la que reconocerle porque a lo largo del juego su labor será, ciertamente, escasa.

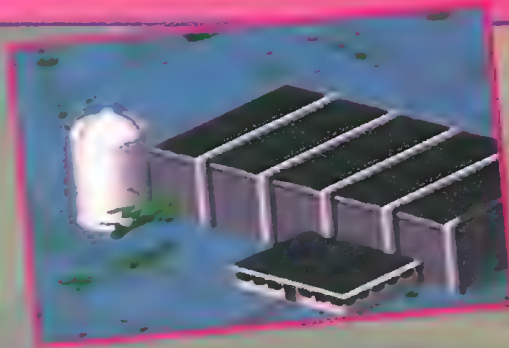


El malvado loco se encuentra en su bunker secreto...

La refinería espera impaciente la llegada de la mañana...



Una reportera de la famosa cadena EANN está transmitiendo desde la ciudad del malvado loco.

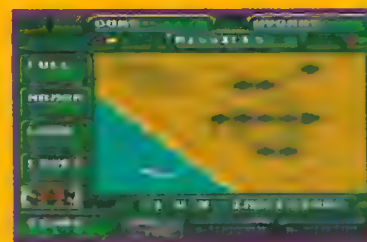
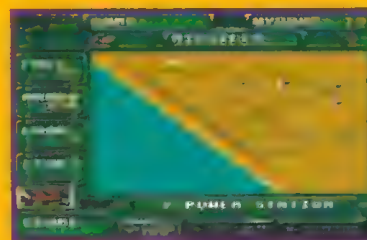


Técnicamente, como casi todos los lanzamientos de Electronic Arts, es muy bueno, con unos scrolls perfectos, realmente logrados, y una sensación de tridimensionalidad que embellece el producto hasta límites "topescos".

La jugabilidad es la justa porque la dificultad no es muy

EL MAPA DE LA SITUACION

Cada vez que queramos ver el mapa de operaciones tendremos que pulsar "start". Una vez allí tendremos acceso a todo tipo de información sobre objetivos, puntos estratégicos y demás lugares de repostaje.





¡A REPOSTAAAAR!



En la playa encontraremos una avanzadilla que nos permitirá tanto repostar armamento como municiones. También podremos dejar a los prisioneros que rescatemos.

RESCATE EN EL GOLFO

Una de tus principales misiones será rescatar a los rehenes que las fuerzas del malvado loco tienen en su poder. Algunos pilotos, compañeros tuyos en el ataque, necesitarán tu ayuda.



En todo momento el juego nos mantendrá informados, mostrándonos gráficos y datos sobre su distancia. Tenedlos en cuenta, será importante.



alta y, además, es fácil de manejar y bonito por la "causa" a la que representa. Recomendable desde sus orígenes.

● ● ● ● I.M. "Predator"



MASTER
SYSTEM II

Pasarela: TECMO
WORLD CUP 93.
Consola: MASTER
SYSTEM.
Compañía: SEGA.
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1 ó 2.

Pocos deportes despiertan tanta pasión como el fútbol en nuestro país. Así que aunque haya muchos juegos sobre el tema, uno más siempre es bien recibido, sobre todo si tienen la calidad de este estupendo Tecmo World Cup.

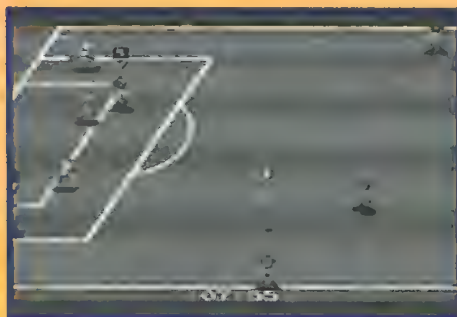
TECMO
WORLD CUP 93**¿QUE HAY DE NUEVO
VIEJO?**

Es la pregunta lógica que uno se hace cuando cae en sus manos un juego de fútbol de consola por enésima vez. Afortunadamente, esta vez la

pregunta tiene una respuesta muy favorable. 'Tecmo World Cup 92' es un estupendo juego de fútbol. Sus creadores, conscientes de todas las versiones anteriores sobre este deporte en Master System, han realizado un producto con todos los elementos para ser un número uno.

Para empezar, los gráficos, la música y la

ambientación están



CON EL BALON EN LOS PIES

perfectamente realizados. Además, las opciones incluidas en este cartucho son más que suficientes para tenernos muchas horas enganchados a la consola. Se puede jugar contra otro amigo (esto si que es una delicia) o contra la máquina. Si se elige esta última opción se puede elegir entre la modalidad de exhibición o de campeonato. En la segunda, se juega una especie de liguilla con varios países hasta conseguir llegar a la final. Antes de comenzar cada partido, se debe elegir la alineación más adecuada al modo de juego de cada persona. Hay alineaciones defensivas (con montones de defensas) de juego medio (con varios centrocampistas) y totalmente ofensivas (tres delanteros).

SOBRE LA HIERDA

El manejo del juego es realmente sencillo. De un equipo de 11 jugadores,

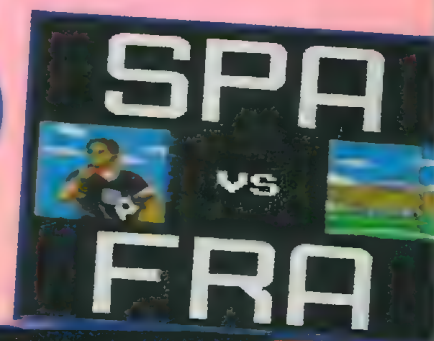


obviamente sólo se puede controlar a uno en cada momento, así que se puede decir que el juego lo hace todo prácticamente solo. Tras haber elegido una alineación el resto de los jugadores cumplen perfectamente su cometido, estando en la posición que se les ha asignado. Para cambiar el control de un jugador a otro basta con pasarle la pelota y un cursor se posa encima de él.

En medio de un partido se puede interrumpir el juego para realizar los cambios que consideremos oportunos, utilizando a los jugadores del banquillo.

EL ARBITRO PERFECTO

El reglamento ha sido perfectamente contemplado en este juego. Hay saques de esquina, faltas, fuera de juego, y todas las normas del fútbol pero esta vez para consola. La verdad es que el juego apenas aporta detalles de originalidad pero en contrapartida está espléndidamente realizado y técnicamente es casi perfecto. El otro factor aún más importante si cabe, la jugabilidad, ha sido depurado muy bien. Es extremadamente sencillo ponerse a jugar, realizar cambios, elegir



PLAYER 1		COUNTRY: SPA	
		SPA VS FRA	
		00 - 00	
		TIME 45:00	
		1ST. HALF	
		4-4-2	
		EXP. POINT	
NAME	POS.	SPD.	TEC.
GOALKEEPER	GOALKEEPER	GOALKEEPER	GOALKEEPER
DEFENDER	DEFENDER	DEFENDER	DEFENDER
MIDFIELDER	MIDFIELDER	MIDFIELDER	MIDFIELDER
FORWARD	FORWARD	FORWARD	FORWARD

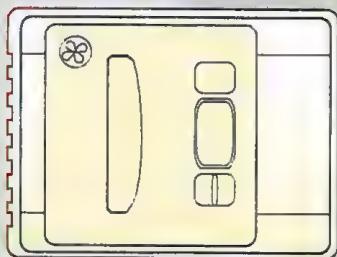


alineaciones, etc. Ideal para pasar un montón de buenos ratos.

● ● ● ● M.L. 'The Joker'.

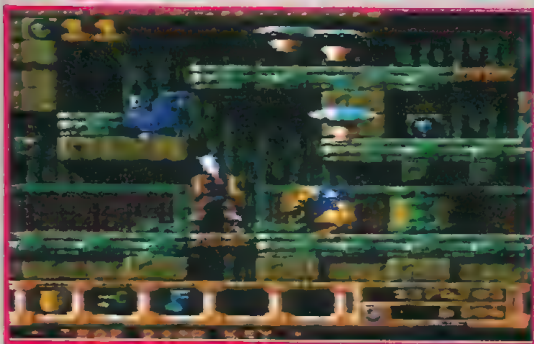


SUPER NINTENDO



Pasarela: GODS.
Consola: Super
Nintendo.
Compañía:
Distribuidor: ERBE.
N. Fases: 4.
N. Jugadores: 1.

Fue duro el camino que recorrió para llegar hasta allí. Cuatro únicos escenarios y podría conseguir su anhelado sueño... La eternidad.



DIVINIDADES

Desde que el hombre es hombre, siempre ha deseado ser eterno para poder ver más allá de lo que su ciclo vital le permite. La vieja mitología Griega era muy dada a ese tipo de cuentos y, ahora, vía

Super Nintendo, nos llega un cuento que mucho tiene que ver con aquellas leyendas. Gods es la búsqueda de las puertas del cielo, de la eternidad, a lo largo de

HABITACIONES OCULTAS

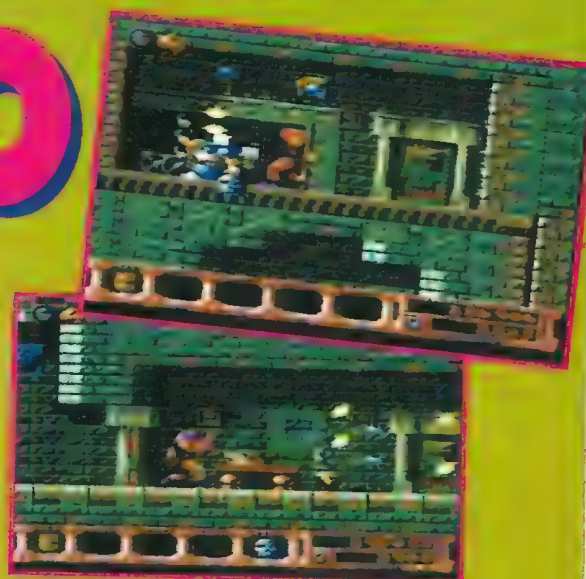
Numerosas serán las estancias que se encontrarán cerradas, en un principio, y que tendremos que abrir para poder conseguir los objetos necesarios para completar los niveles en curso. Son



G O D S



ENTRE EL CIELO Y EL SUELO



ENEMIGOS

Cuatro serán los grandes enemigos ante los que tendremos que medir nuestro coraje y valentía. Cuatro enemigos que intentarán mermar nuestras defensas para destruirnos... y



deleitarnos con sus espectaculares diseños y poderes.





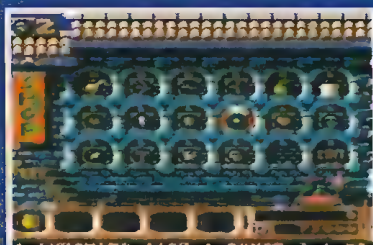
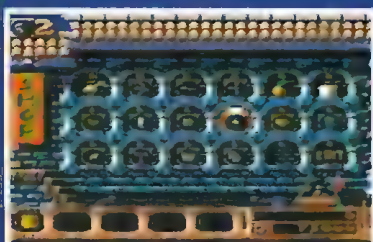
Después de acabar con el enemigo de fin de nivel obtendremos una explosión de alegría e ítems.

cuatro fases, subdivididas en tres niveles cada una, en las que nuestra inteligencia se verá sometida a un continuo "traqueteo".

Gods es, en un principio, un juego arcade, que nos permite ir y venir indiscriminadamente a la vez que destruimos enemigos con ton y son y recogemos los restos que en forma de ítems utilizables irán dejando por su último recorrido.

LA TIENDA DE LOS HORRORES

Al completar determinados niveles del juego aparecerá un "ser" griego que nos invitará a comprar, dependiendo de las monedas que recojamos, armas, bonus o cualquier otro tipo de ayuda que nos permita avanzar con facilidad.

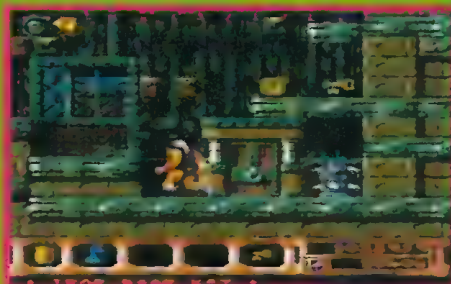
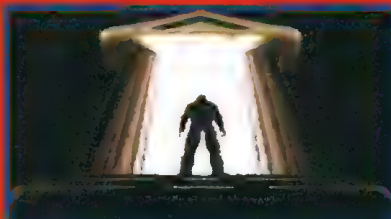


Después, esas primeras impresiones se tornarán erróneas y la utilización vil y descarada, con inteligencia, de los objetos será determinante para abrir, o cerrar, algunas puertas, pasadizos y derivados, que nos conduzcan directamente hasta el deseado cielo.

ESPINANDO

Gods es un juego que tiene una larga tradición jugadora, ya que hace algún tiempo apareció tanto para Amiga como, posteriormente, para Pc. Ahora, la versión Super Nintendo, avalada por los Bitmap Brothers, llega exactamente con las mismas

Al final, y si vuestra habilidad/inteligencia os lo permite, podréis llegar hasta las deseadas puertas del cielo y terminar, buenamente, la misión encomendada.



En esta ocasión tendremos que buscar las piezas que faltan en el mosaico de la pared.



premisas, músicas y movimientos y gráficos tan espectaculares que cautivaron entonces.

Gods es un juego para ser degustado poco a poco, sin prisas y con una clara idea de diversión que no va a defraudar a nadie.

Quizás sea algo difícil pero para los consoleros de clase "A" esto no será impedimento alguno, al revés, una razón más para jugarlo sin compasión.

Bonito, espectacular y recomendable.



I.M. "Predator"



OK SUPER CONSOLAS



BATMAN

Return of the Joker



SPACO, S. A.

MARIO & YOSHI



ELECTRONICA

fácil

Nº 5/1993 650 ptas.

(Canarias 650 ptas.)

MONTAJE

Alimentador ajustable para automóvil

Incluye
circuito impreso

CURSO DE AUDIO

Los altavoces

QUE ES COMO

FUNCIONA

El Compac

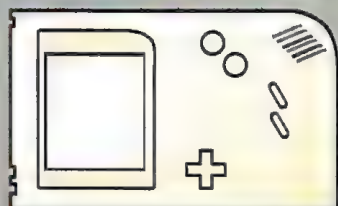
TRUCOS Y AP

La fuente de alimentación
con televisión



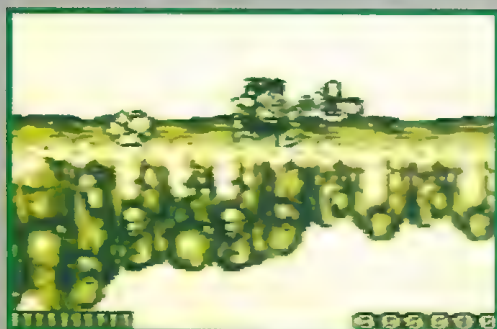
**TODOS LOS MESES
EN SU QUIOSCO**

GAME BOY



Pasarela: JOE & MAC
CAVEMAN NINJA.
Consola: GAME BOY.
Compañía: ELITE.
Distribuidor: ERBE.
N. Fases: 8.
N. Jugadores: 1.

Las chicas del pueblo se han escapado y en un principio las sospechas se centraron en que habían huido. Ahora, las autoridades han demostrado que una banda de malhechores ha sido la culpable.



JOE & MAC CAVEN



OTRA HIST

AMOR A PRIMERA VISTA

Las chicas del pueblo vivían super a gusto cuando se las tuvieron que ver con una banda de maleantes las raptaba al son de la música "rap" de la época... léase a bastonazos.

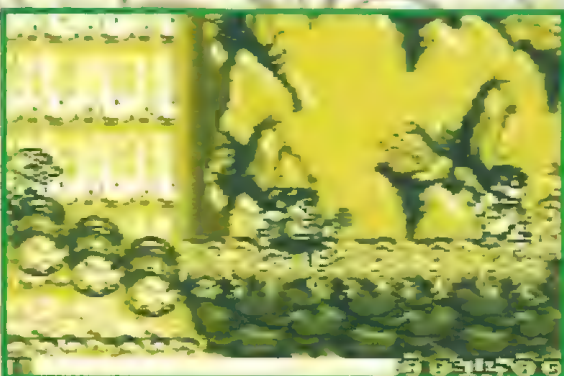
Pero los machotes de la aldea no estaban por la labor. Ya hacía algunos meses habían perdido la liga de Beisbol y, por lo tanto, la sola idea de pensar que sus chicas del alma se les escapaban de las manos aterraba con suma celeridad.

Por ello se lanzaron a las calles, puño en alto, y juraron vengar la afrenta con sangre de urraca... aunque al final, el único troglodita que llevaría a efecto la sentencia sería un tal Joe... ¿le conocéis?

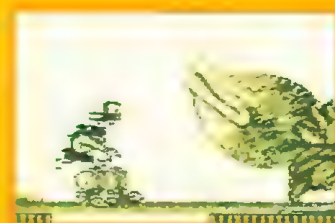
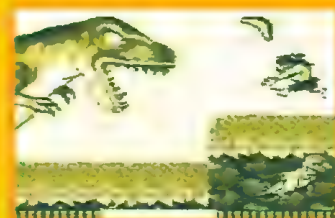
GOLPEADOR

No merece la pena decir más de este juego, un arcade de plataformas bien llevado a la práctica y que nos limita nuestro campo de acción al simple balanceo de nuestro bastón acrílico sobre las cabezas o extremidades de los malvados en ristre. Poco más.

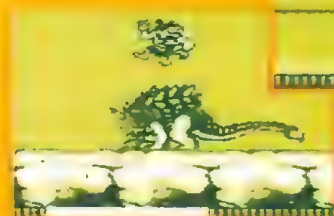
IAN NINJA



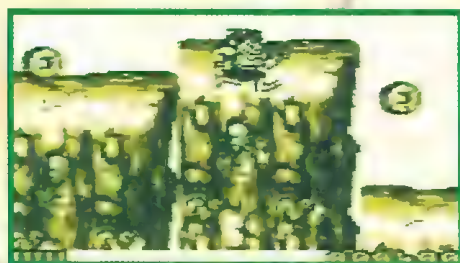
¿ENEMIGOS FINALES...? VE Y DALES



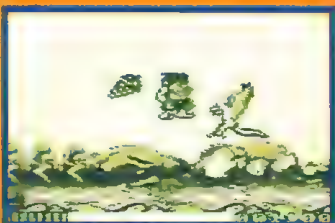
Ocho serán las fases que protejan a nuestro malvado malhechor que tiene entre sus posesiones a nuestras dulces chiquillas. Ocho enemigos que nos pondrán las cosas excesivamente dificultosas... y recordad que no tenemos passwords.



ORIA DE AMOR

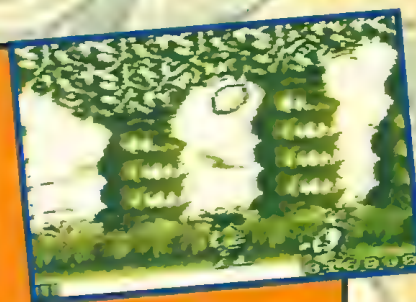


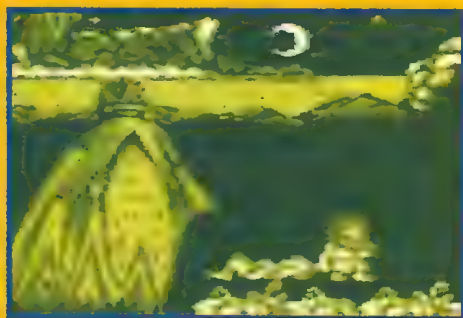
FRUTAS TROPICALES



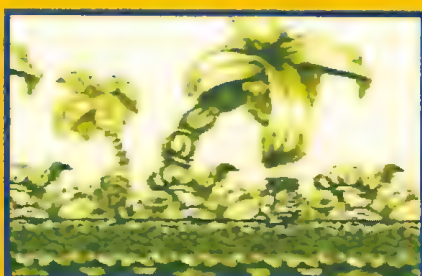
Al balancear nuestro arma sobre un determinado enemigo

conseguiremos que éste se relaje hasta el punto de mutarse, para la eternidad, en una fruta, comestible, y transformable en energía vital. Así de sencillo.

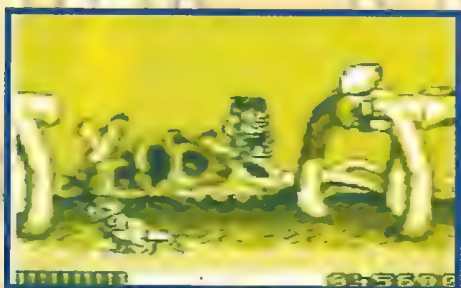




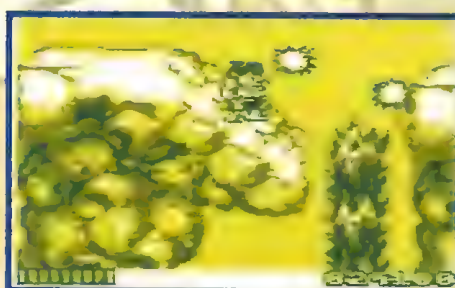
Aquí tenéis a uno de los malvados miembros de la banda del "Gnomo" en el preciso instante en que se secuestra a una de las chicas. Deleznable.



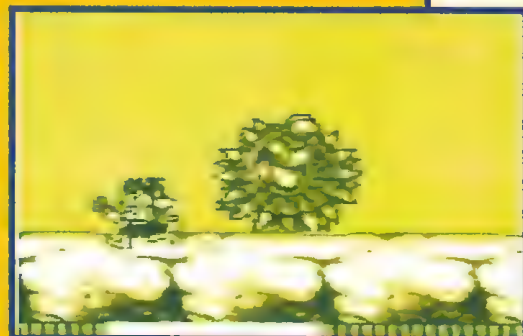
Así de felices corren por la playa Joe y una de las chicas tras terminar con éxito su grata misión.



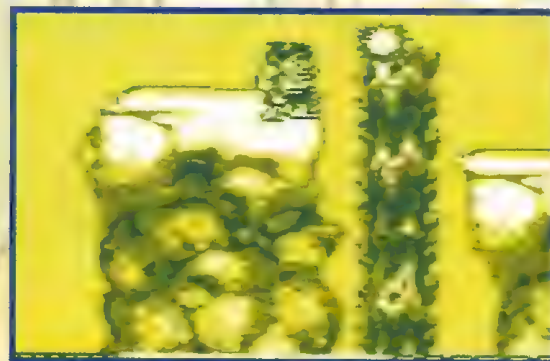
El resto es imaginable: gráficos bonitos, super bien realizados, melodías totalmente sacadas de



las versiones Nintendo y Super y una jugabilidad ya conocida que no desmerece al resto de producto.



Este enemigo irá y vendrá por la pantalla de esta forma. Esperad a que termine y una vez delante de él "arrearle" con la porra o lo que tengáis. Es sencillo.



En definitiva, una gran conversión que lo da todo por la causa jugátil y que debe ser, al menos, aplaudido por la prole mundial. Bueno, bonito y prehistórico.

● ● ● ● I.M. "Predator"



LAS ARMAS DEL TIO JOE

En determinados lugares del juego, y siempre en los mismos, encontraremos una serie de armas que potenciarán nuestro poder destructivo. Cogedlas porque os serán sumamente útiles.



WALT DISNEY
LOS CLASICOS

Peter Pan

EN VIDEO!

Ahora puedes llevarte a casa
para siempre este clásico con
inolvidables personajes que no
puede faltar en tu colección de
CLASICOS DISNEY



P.V.P.
2.995
Pts.

DISPONIBLE EN VENTA POR TIEMPO LIMITADO

SOLICITE A **MOVIERECD DIRECT**

PETER PAN

ENVIANDO ESTE CUPON O LLAMANDO POR TELEFONO.

☐ Si Ruego me envíen la (s) película (s) que a continuación se indican, en sistema VHS y al precio señalado.

☐ **PETER PAN**
(Gastos de envío 500 pts.)

NOMBRE Y APELLIDOS

DIRECCION

C.P.

POBLACION

PROVINCIA

TELF.

FECHA NACIMIENTO

N I F

FIRMA
X

OFERTA VALIDA SOLAMENTE EN PENINSULA

FORMA DE PAGO

☐ CONTRA
REEMBOLSO

☐ ADJUNTO
CHEQUE

☐ VISA

☐ AMERICAN
EXPRESS

TARJETA Nº:

NOMBRE DEL TITULAR

FECHA CADUCIDAD

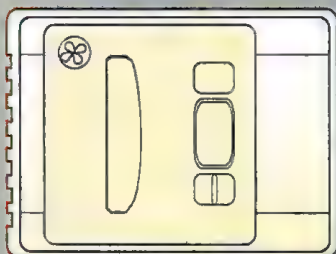
Recorte este cupón y envíelo hoy mismo a:

MOVIERECD DIRECT
Mártires de Alcalá, 4-28015 Madrid



Si desea recibir rápidamente su pedido llame al
(91) 542 25 20 / 547 21 21

SUPER NINTENDO



Pasarela: SYVALION.
 Consola: SUPER NINTENDO.
 Compañía: JVC.
 Distribuidor: ERBE.
 N. Jugadores: 1.

En un mundo laberíntico poblado de peligrosas criaturas la única esperanza es saber utilizar correctamente el aliento del dragón. Si te gustan los laberintos y los arcades sin respiro, no cabe duda de que este es tu juego.



LA FURIA

Así de fácil. Tanto como 'pinchar' el cartucho y ponerse a jugar. Bueno, eso al menos al principio. Porque una de las características de cualquier arcade que se precie es que sea sencillo. Y este juego lo es tanto como conectar la consola y ponerse a jugar.

El objetivo es sobrevivir y avanzar. Avanzar por toda una serie de laberintos y sobrevivir a los múltiples ataques de todas las criaturas que pueblan los pasillos y corredores.

MODOS DE JUEGO.

Hay dos modalidades de juego: Basic Series y Real Combat

Series. La primera es para principiantes y la segunda para expertos. En Basic Series los recorridos y laberintos son fijos, así como los enemigos de fin de fase. Real Combat Series tiene un sistema de laberintos aleatorios de forma que comienzas una partida y no sabes muy bien lo que te espera. Incluso el enemigo de fin de fase varía y nunca es fijo. De esta forma, se consigue que haya hasta 100 niveles o posibles caminos diferentes.

La última modalidad de juego es una especie de contra-reloj, se llama Time Attack, y consiste en hacer todo el recorrido en un tiempo límite.

En la modalidad de Real Combat la puntuación se multiplica por dos, debido al considerable incremento de dificultad.



DEL DRAGON

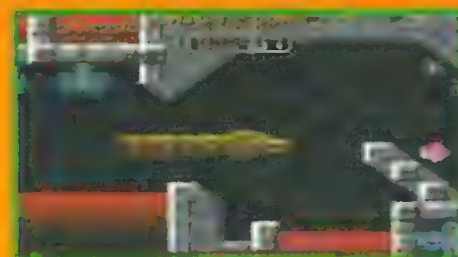
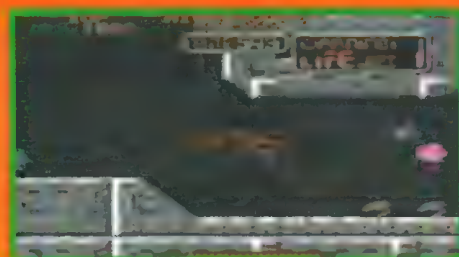
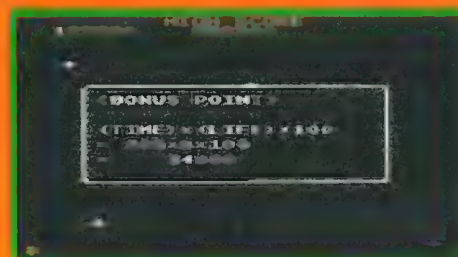
CONCLUSIÓN

La verdad es que sin estar mal, no se puede negar que uno esperaba algo más de este juego. La música y los

efectos sonoros son estupendos, el scroll es multidireccional y nada brusco, y la jugabilidad está en su punto adecuado. Sin

embargo, viniendo de quien viene, no se puede negar que JVC, (los creadores del mega-super-bestial 'Star Wars') saben hacer cosas extraordinarias y cuando hacen cosas que simplemente son buenas, uno lo nota. De veras.

● ● ● ● Tartufo el pitufo.



MASTER SYSTEM III



Pasarela: STREETS OF RAGE.

Consola: MASTER SYSTEM.

Compañía: SEGA.

Distribuidor: SEGA.

N. Fases: 5.

N. Jugadores: 1 ó 2.

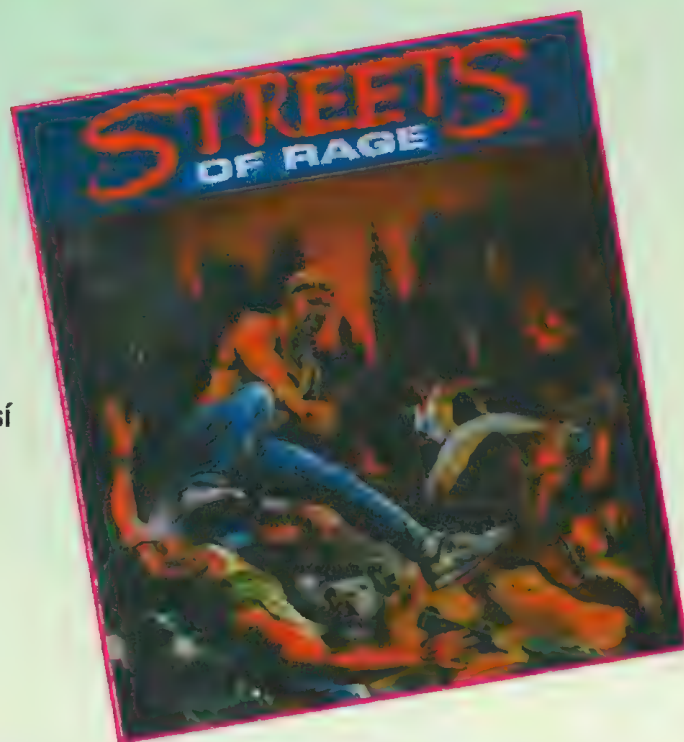
Uno de los juegos más sonados de SEGA de todos los tiempos hace por fin su aparición en Master System. Las peleas callejeras vuelven a estar de moda y nadie se va a quedar sin dar tortazos. Lo malo es que seguro que también te tocará alguno. Pero en fin, así de dura es la vida del consolero de pro, ¿no es cierto?...

STREETS OF RAGE

A TORTAZO

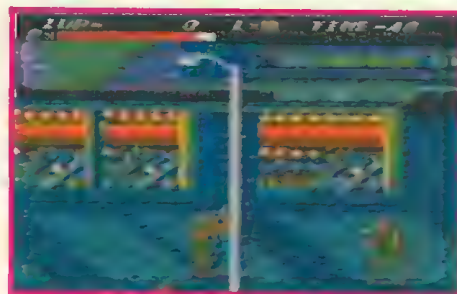
LAS CALLES ARDEN

La mafia se ha adueñado de la ciudad y las cosas están verdaderamente mal. Gran parte de la policía está corrompida por sobornos y chantajes, así que los ciudadanos honrados viven bajo la constante amenaza del crimen organizado. En medio de toda esta caótica situación, los protagonistas de esta aventura, unos jóvenes cadetes de policía deciden hacer frente a la situación y lanzarse a la calle para luchar contra el crimen.



LOS PROTAGONISTAS

En el juego se puede elegir entre tres personajes con



distintas características. Adam, el primero de ellos tiene un poder de pegada y un salto inmejorable, pero no es excesivamente rápido en sus

La primera se desarrolla en las calles de Nueva York, donde un gigantesco enemigo de fin de fase te espera con Boomerangs para acabar contigo.

D LIMPIO

movimientos.

Axel es en mi opinión el mejor cualificado para las misiones, es rápido, pega duro (muy duro) y salta de forma pasable. Blaze es la chica del grupo. Algo más débil en sus golpes pero muy rápida y con un buen salto.

Así que en función del personaje que elijas jugarás de una forma determinada, bien aprovechando la pegada o bien la velocidad.

LOS ENEMIGOS

Las calles están llenas de peligros y de maleantes. Algunos de ellos tienen armas como cadenas, bates de beisbol, palos, etc. Lo mejor es tratar de arrebatárselas y utilizarlas contra ellos. El poder de pegada aumenta considerablemente cuando se tiene un arma y es especialmente útil con los enemigos de fin de fase. Hay varios escenarios diferentes y cada uno de ellos tiene su atractivo particular. El juego tiene 5 fases diferentes.

Después, la aventura sigue en un puente colgante plagado de tipos duros con armas. La tercera fase se desarrolla en un carguero misterioso con dos chicas espectaculares como enemigos de final de fase. La fábrica es el cuarto escenario y un hotel de lujo, el final de la aventura donde se alojan los jefes de la mafia.

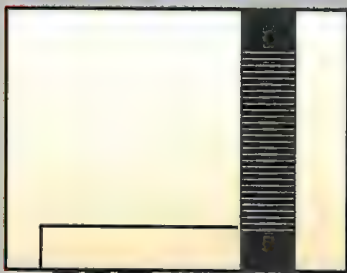
EL OJO CRITICO

El juego está bien realizado, buenos gráficos, música de Yuzo Koshiro (uno de los mejores compositores de músicas de juegos) y la siempre interesante posibilidad de jugar dos personas simultáneamente. La diversión está garantizada con un juego de lucha como éste pero no estaría de más alguna fase con algo menos de acción y más de darle al 'coco'. Complicar un poco el mapa, dar diferentes opciones para ir a un sitio o a otro, etc.

● ● ● ● M.L. "The Joker".



NINTENDO



Consola: NINTENDO.
Compañía:
IMAGINEER Co., LTD.
Distribuidor: SYSTEM 4.
N. Jugadores: 1 ó 2.

Ha llovido mucho desde que este juego programado originalmente para ordenadores de 8 bits viera la luz hasta ahora. Quizás sean 10 años ni más ni menos los que separan el lanzamiento de ordenador con el de la consola. Así que imagináros la calidad que debe tener para sobrevivir al paso del tiempo y ser versionado en consola.

ELITE



Licensed to  **IMAGINEER Co., LTD**

LA HISTORIA DE UN JUEGO.

En efecto, hace mucho, pero que mucho tiempo este juego recibió el premio al mejor juego tridimensional del año, por lo innovador de su desarrollo y diseño. El programa entra de lleno en el género de los juegos tridimensionales por completo, ya que se trata de

pilotar una nave espacial por toda la galaxia realizando comercio, luchando contra piratas del espacio y recorriendo todo el universo exterior para sacar todo el beneficio posible.

ARCADE Y AVENTURA.

Así que ya veís, lejos de ser un programa sencillo se trata de uno de los juegos más

TODO U

interesantes de Nintendo que han pasado por mis manos. La nave Cobra Mk III, (la que pilotamos), tiene un sofisticado armamento compuesto por: - Un láser de pulsación simple - Tres misiles de cabeza pulsadora - La pantalla de protección de proa a popa. Tu nave espacial viene equipada con estas

como la brújula.

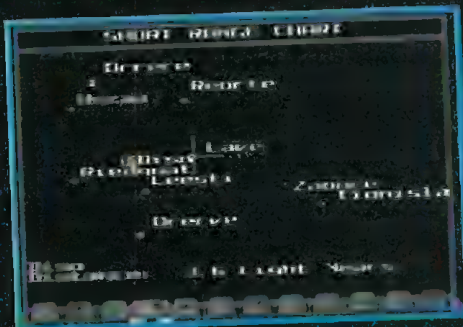
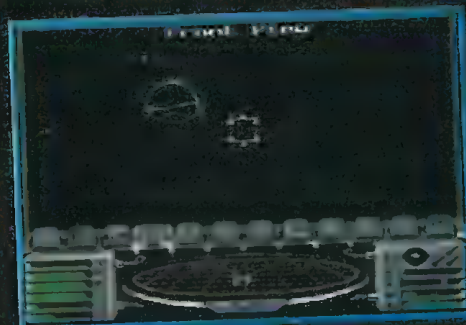
LANZAMIENTO.

Para salir de la estación espacial, hay que utilizar el icono 'Launch'. Entonces comenzará una secuencia de salida a través de un largo tunel que irá a parar al espacio exterior. Nada más salir de la estación,

En función de las características del planeta nos servirá para un propósito u otro. Se accede a esta información utilizando el icono 'Data on System'.

DE COMPRAS POR LA GALAXIA.

Para poder hacer compras de armas, alimentos y accesorios



para tu nave, debes estar cerca de una estación espacial. Tu nave Cobra Mk III no dispone del blindaje suficiente como para entrar en la atmósfera de un planeta, por lo que debe comerciar con estaciones espaciales únicamente.

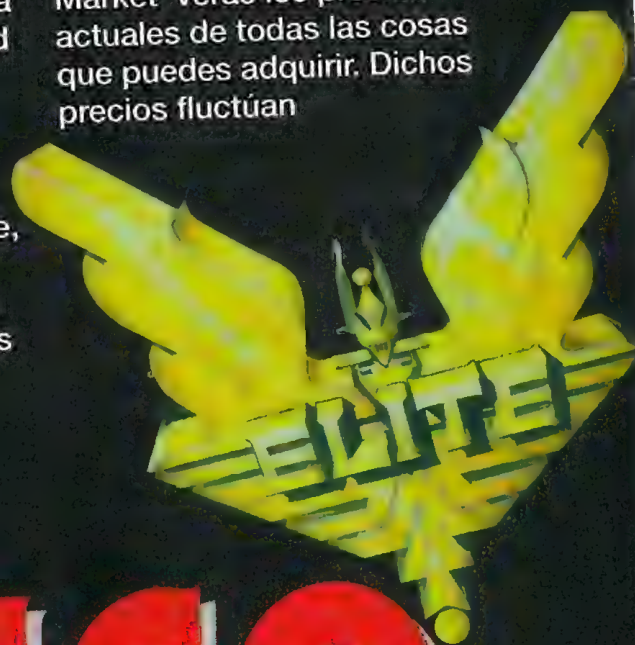
Si seleccionas el icono 'Stock Market' verás los precios actuales de todas las cosas que puedes adquirir. Dichos precios fluctúan

armas, pero a través del comercio interestelar puedes conseguir nuevos equipos de defensa y ataque, si dispones lógicamente del dinero suficiente para pagarlo. El panel de instrumentos dispone de un montón de opciones, pasando por algunas para el combate, con misiles, sistemas de protección contra ellos, bombas de energía, etc, hasta opciones de navegación propias de una nave espacial,

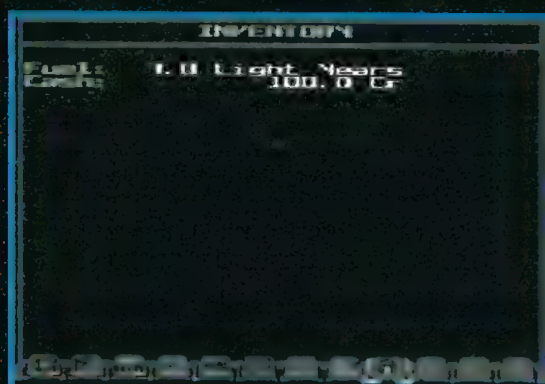
veremos un planeta que habrá que esquivar a toda velocidad para no chocar con el frontalmente.

EL MAPA LOCAL.

Como en cualquier largo viaje, dispondrás de un mapa interestelar que te informará de los posibles planetas a los que viajar y de sus características. Pueden ser planetas agrícolas, industrializados, desérticos, etc.

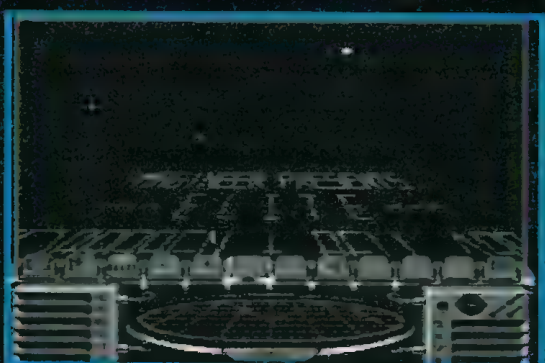


N CLASICO



LIVE MARKET PRICES

PRODUCT	UNIT	PRICE	QUANTITY
Food	t	3.0	100
Textiles	t	20.0	100
Radioactives	t	20.0	100
Robot Slaves	t	6.0	100
Beverages	t	20.0	100
Luxuries	t	20.0	100
Rare Species	t	20.0	100
Computers	t	20.0	100
Machinery	t	20.0	100
Allions	t	20.0	100
Furnishings	t	20.0	100
Furs	t	20.0	100
Minerals	t	20.0	100
Gold	kg	20.0	100
Platinum	kg	20.0	100
Com-Slaves	t	20.0	100
Alien Eggs	t	20.0	100



continuamente de una visita a otra.

EL SISTEMA DE ARMAMENTO.

Como ya habrás notado, el panel de control del Cobra Mk III no es precisamente sencillo. De hecho, este sistema dispone de opciones



sofisticadas como scanners para explorar el espacio, sistemas ECM para despistar los misiles enemigos, lasers de pulsación, de partículas, de uso militar, de minas, etc.

Los diferentes tipos de laser se utilizan en función de cada situación. Cada uno de ellos tiene diferentes características aunque se cumple la regla de que a mayor potencia de fuego, más rápido se calientan e inutilizan momentáneamente.

Las cápsulas de escape sirven para salvar la vida de los pilotos después de las batallas entre naves espaciales.

Una de las armas más poderosas es la bomba de energía, que sirve para destruir todas las pequeñas y medianas naves de alrededor.

LA AVENTURA COMIENZA.

Hay juegos que después de haberlos comprado uno tiene la sensación de haber pagado más de lo que ha recibido. Por

suerte no es este el caso de ELITE, uno de los mejores juegos de Nintendo de todos los tiempos.

La única pega que se puede encontrar es la complejidad del manejo del juego, ya que ser un verdadero experto y piloto espacial pasa necesariamente por leerse el manual de instrucciones, ya que las múltiples opciones de que dispone hacen imprescindible un análisis previo de todos los instrumentos y las naves enemigas para poder jugar con todas las cartas a nuestro favor.

● ● ● ● Groucho Gancho



**TODOS LOS MESES
EN TU KIOSCO**



**LA
REVISTA DE
VIDEOJUEGOS
DE PC**



**¡UNA DEMO
JUGABLE
EN CADA
NUMERO!**

NINTENDO



Pasarela: LITTLE SAMSON.

Consola: NINTENDO.

Compañía: TAITO CORPORATION.

Distribuidor: SPACO.

N. Jugadores: 1 ó 2.

Pocos juegos tienen unos gráficos consoleros como éste, aún menos te permiten controlar cuatro personajes diferentes con distintas características cada uno, un número muy reducido consiguen que los personajes realicen la variedad de movimientos de este cartucho y, sólo uno se llama Little

Samson y
es de
Taito.



Tiempos chungos para el reino imperial de Forgy. ¿El motivo? Pues nada, que el malo del juego (dícese el Príncipe de la oscuridad en este caso) ha escapado de su prisión para tratar de volver a las andadas.

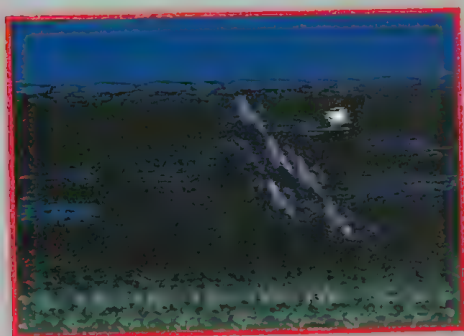
Los encargados de impedirlo son cuatro curiosos personajes que han unido sus fuerzas en la lucha contra el mal: Samson, Kikira el Dragón Lord, Gamm el Rock Lord y K.O. la Bestia encantada.

Los personajes poseen cada uno una Campana Majestuosa

que hará sonar cuando libere las tierras ocupadas por Ta-Keed, el Príncipe de la oscuridad. Cada uno de los héroes tiene un nivel propio que resolver, con la forma adecuada para hacerle desarrollar sus características al máximo. Antes de que los cuatro personajes puedan trabajar como un equipo, deben resolver sus propios escenarios una vez al menos. Una vez hecho esto, podrás utilizarlos a todos juntos, aprovechando las características especiales que posee cada uno.

LITTLE SAMSON

UN JUEGO QUE VALE POR CUATRO



LOS PERSONAJES.

■ **Little Samson.** Es el protagonista, por decirlo de alguna forma. Su habilidad más notoria es la de ser un gran escalador, y puede subir casi por cualquier tipo de superficie, incluso avanzar por el techo. Samson puede lanzar sus campanas mágicas contra sus enemigos en cualquier momento, hasta cuando está escalando.

■ **Kikira el Dragón Lord.** Es el personaje con más movilidad de todos. Aunque, aparentemente su aspecto pudiera parecer pesado,



Kikira puede volar con sus pequeñas alas, atravesando distancias considerables. Además, como tiene garras puede caminar sobre cualquier superficie sin resbalar, incluso sobre el hielo.

El arma más poderosa de Kikira es un chorro de fuego que arroja por la boca si contiene la respiración.

■ **Gamm el Rock Lord.** Es un antiguo ladrón reconvertido. En una de sus 'compras' sustrajo por error una poción a un mago y se la bebió transformándose en una



creación de piedra. Aparte de su aspecto, tiene varias ventajas frente a sus compañeros. El hecho de ser de piedra le permite pasar por encima de púas y pinchos sin lastimarse y además, puede lanzar puñetazos en CUALQUIER dirección.

■ **K.O. la Bestia Encantada.** ¿A que no esperábais ninguno que K.O. fuera un simple ratoncillo? Bueno, bueno, no es un simple ratoncillo sino el Señor de los Ratones, dotado de increíbles poderes. Como es tan pequeño y ligero, puede atravesar el agua



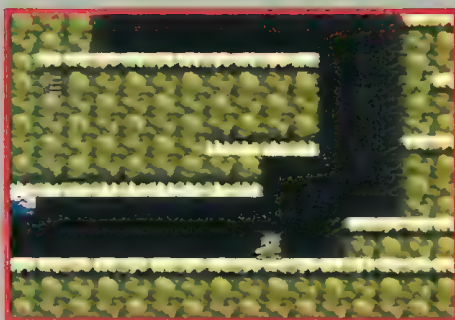
corriendo sin hundirse. Con su tamaño es capaz de entrar por cualquier sitio y puede trepar por paredes y techos al igual que Samson. Por si fuera poco, es capaz de poner bombas para deshacerse de sus enemigos.

LOS ITEMS.

- **Muñeca.** Te proporciona una vida extra.
- **Poción.** Eleva al máximo tu energía.
- **Corazón grande.** El indicador de energía aumenta en cuatro unidades.
- **Corazón pequeño.** La energía se repone en una unidad.
- **Bola de cristal.** 2 unidades de potencia adicionales.

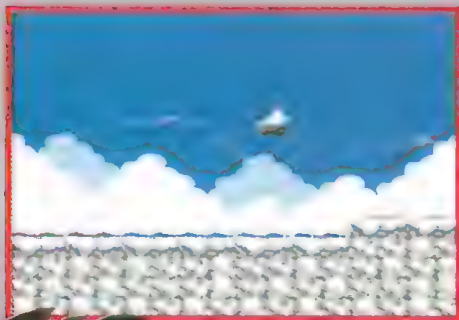
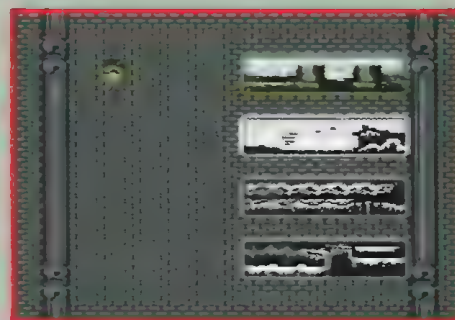
CAMPANAS AL VUELO.

Tras jugar unas cuantas partidas a Little Samson



(tantas que se pierde la cuenta) las impresiones son de lo más favorable. El tema gráfico ha sido espléndidamente cuidado y las animaciones de los personajes son casi perfectas. Nada más comenzar a jugar, llama la atención el gran colorido de cada mundo, totalmente diferentes unos de otros. Además, el hecho de jugar con 4 personajes con diferentes características hace que casi sean 4 juegos diferentes, pues hay que aprender a manejarlos hasta sacarles el máximo partido. Vamos, que la inversión trae cuenta.

● ● ● ● Groucho Gancho.



El enemigo está armado...

Los signos TM, R y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos. Super Swiv © 1993. The Sales Curve Ltd. Super Nintendo Entertainment System es una marca registrada de NINTENDO. NINTENDO es una marca registrada de NINTENDO.

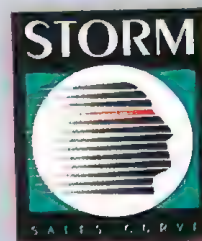


Arcade

Elige entre un helicóptero de guerra o un jeep blindado y prepárate para entrar en el territorio enemigo como parte de las tropas de asalto de élite de SPECIAL WEAPONS INTERDICTION VEHICLES. Lucha contra helicópteros, tanques, peces voladores mecanizados, grandes instalaciones armamentísticas y mucho más en este juego de tiros de desplazamiento vertical. Pero, estate atento, el enemigo está armado con el último grito en armamento, incluyendo el mortífero misil teledirigido SILKWORM IV.

LICENSED BY

Nintendo®



SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

¡Prepárate para luchar!

DROSOFT Moratín 52, 4º dcha. 28014 Madrid Tel: 91/429 38 35 Fax: 91/429 52 40

MEGA DRIVE



Consola: MEGA DRIVE.

Compañía:

ELECTRONIC ARTS.

Distribuidor: SEGA.

N. Fases: 7 CAMPOS.

N. Jugadores: 1 a 4.

PGA TOUR GOLF II

GOLF ENTRE LAS FLORES

VERDES PRADERAS

Nunca se ha sabido la verdadera razón, pero lo cierto es que siempre este tipo de juegos han logrado tener buenas acogidas. Prueba de

ello son las continuas versiones de viejos éxitos o las nuevas recreaciones de este verdoso deporte que surgen cada dos por tres. Concretamente, este "PGA Tour Golf II" es la continuación de un cartucho que fue lanzado allá por el lejano, jugablemente hablando, 1990. En aquella ocasión, y en ese mismo año, Electronic Arts, EA para los amigos, comenzaba su exitosa y deportiva andadura con John Madden American Football, un simulador de Fútbol Americano, que ya es una leyenda dentro del consolerismo mundial. Retomando el origen del comentario, este cartucho es, concretamente, la versión del viejo "hit" para Pc llamado "PGA Tour Golf". Un gran juego que merece estar, sin duda, entre lo mejor para Mega Drive.

PREPARANDO LOS PALOS

Al encender nuestra oscura consola podremos observar cómo nos introducimos en la tienda de deportes de Electronic Arts. Allí tendremos que elegir desde el número de jugadores, hasta cuatro, al campo donde competiremos,

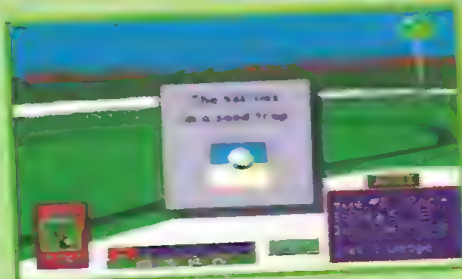
LOS CIRCUITOS



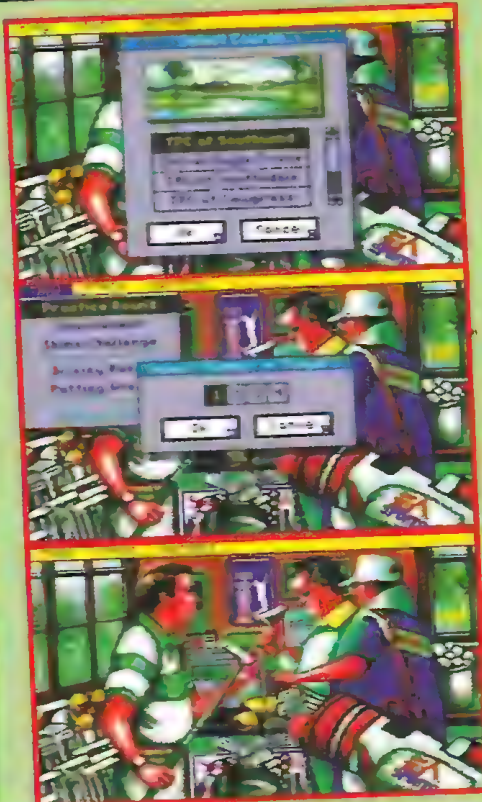
ELECTRONIC ARTS

Licensed by Sega Enterprises Ltd. for play on the SEGA MEGA DRIVE system.

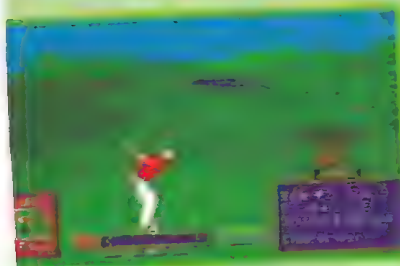
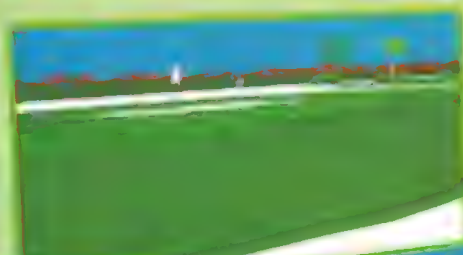
Pocos han sido los simuladores deportivos que han logrado incrustar su esencia en el corazón de los jugones empedernidos pasando a la historia del "videojeguismo" total. "PGA Tour Golf" fue, quizás, uno de ellos.



LA TIENDA



REPETICIONES



hasta siete, o crear un nuevo jugador que será grabado en el cartucho así como todos sus porcentajes a partir de entonces. Unas vez que elijamos todo lo que queremos, entraremos de lleno en la dinámica de las grandes "cups". Para empezar os diría que cada uno de los hoyos es comentado por un jugador del, podríamos llamar, "Grandslam". Si sois, en cambio, muy impacientes podréis saltároslo y entrar en la cosa de jugar directamente. La verdad es que "playear" a

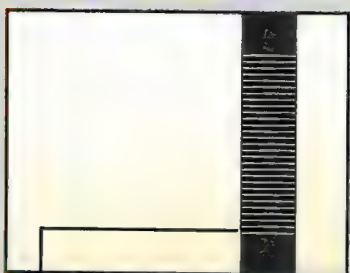
este juego es muy sencillo y divertido, sobre todo si estáis acompañados por unos amigos/enemigos de esos a los que gustáis vencer con poco esfuerzo.

"PGA Tour Golf II" es la reencarnación viva del éxito de Pc, con todas sus opciones y maneras y, por tanto, tan importante como imprescindible. Este juego de golf, y sirva de precedente, es muy bueno. ¿Queda claro?

● ● ● ● ● I.M. "Predator"



NINTENDO



Consola: NINTENDO.

Compañía: OCEAN.

Distribuidor: SPACO.

N. Fases: 11.

N. Jugadores: 1 ó 2.

DARKMAN

ENTRE TINIELAS

EL LADO OSCURO

Todos los experimentos científicos son buenos hasta que alguien los utiliza en beneficio propio. A diferencia de esta norma casi-universal, nuestro protagonista, Peyton Westlake, se ha visto en la necesidad de poner remedio a

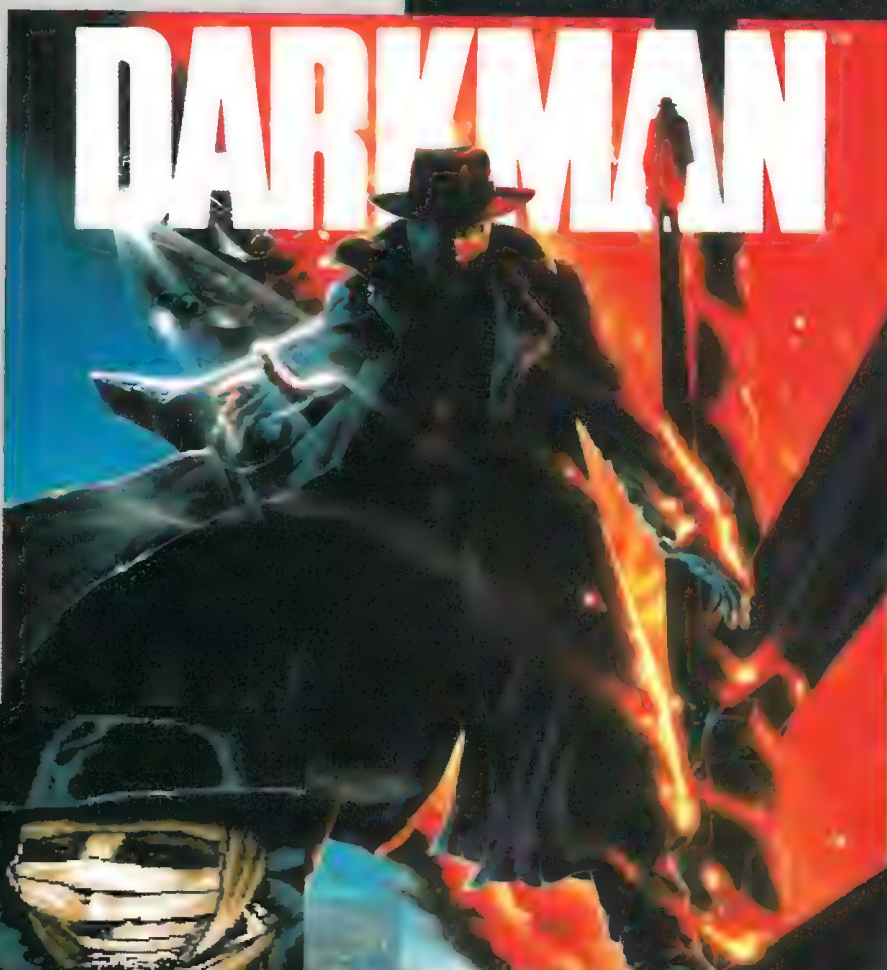


su nueva vida. Tras perder a su novia, su cara y el laboratorio por el despiadado ataque de un malhechor, nuestro Darkman reconvertido ha tenido que utilizar su nuevo invento para adoptar otras apariencias. La venganza está cerca y nadie, absolutamente nadie, va a pararlo...

"ARCADOSO"

Ocean, ya lo sabéis, es una especialista absoluta en esto de realizar arcades contenidos sobre películas "tetra-taquilleras". Y si no ahí tenemos el ejemplo de "Robocop 2", "Hook" o, incluso, el mismísimo "Hudson Hawk".

DARKMAN



ocean

Después de muchos experimentos, Peyton Westlake ha logrado emular con un tejido sintético a la propia piel humana. A partir de ese momento cualquier deformación podría tener remedio... incluidas las suyas.

EBLAS

Todos con un denominador común: el arcadismo ilustrado del que disfrutaban y la pareja calidad a nivel gráfico y sonoro. Esto, por lo visto, viene ya siendo una norma habitual.

"Darkman", efectivamente, no se aparta de esta línea donde nuestro protagonista, llevado por esos deseos "sanos" de venganza, tiene que recorrer una serie de fases, 11 en concreto, para liberar su conciencia de todos los cabos que le atan. A lo anterior le sumamos unas pócimas comestibles y bondadosas, unas patadas continuas, a la par que puñetazos, y obtenemos un producto típico de la factoría "Oceánica" que gustará o disgustará en función de la querencia que le

LAS APARIENCIAS ENGANAN

Gracias al bestial descubrimiento de Peyton Westlake, éste podrá reconfigurar cuando quiera su apariencia para, dependiendo de la situación, atacar al malo maloso de una manera u otra. Al iniciar cada fase veréis cómo nuestro ser protagonista hace un ademán "Draculero" para pasar de los vendajes faciales a la nueva cara. Cara nueva fase nueva.



Una curiosa opción es la de recorrer una serie de cuerdas que pueblan todo el juego. Ya veréis como al principio resulta un poco difícil pero después se torna divertido.



tengamos al género. Aún así el cartucho se deja jugar y, además, divierte. No se puede pedir más, salvo que vayan actualizando el "master" donde realizan, en serie, todos estos cartuchos... ¡¡¡Es que son todos "clavaos!!!

I.M. "Predator"



MEGA
DRIVE



Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: TAITO.
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1.
N. Niveles: 6.

THE FLINTSTONES

AVENTURAS Y DESVENTURAS DE PEDRO PICAPIEDRA

THE FLINTSTONES VILLAROCA

Una bonita tarde de verano frente al televisor es, sin duda, lo mejor que se puede hacer para pasar el tiempo apaciblemente en este dichoso lugar. Por desgracia también es el momento en que peor te puede sentar el típico recadito de última hora de las amas de casa. Wilma había perdido su collar de perlas y yo debía ir a buscarlo, eso sí, lo antes posible si no quería perderme el final de la película que en esos momentos programaban en televisión... Ramboroca.

LOS ENEMIGOS DE LA PRIMERA FASE

■ **LA BABOSA VERDE:** Es el nombre con que hemos bautizado a este extraño ser, si tu encuentras alguno mejor,



dínoslo. Dale un solo golpe con tu garrote y acabarás con él.

■ **EL MARCIANO ROSA:** Vamos a tener que empezar a pensar en una invasión extraterrestre, si no, ¿qué son estos extraños seres? Un impacto.

■ **EL CERDO:** Hasta los animales "domésticos" de nuestros vecinos se han propuesto que no cumplamos nuestra misión. Correrá de un lado a otro de la pantalla como un poseso. Un impacto



Nuestro amigo Pedro Picapiedra era uno de esos hombres que creía que la amabilidad hacia el prójimo era una gran virtud... hasta que los habitantes de Villaroca se empeñaron en hacerle cambiar de opinión.



■ **SERPIENTES:**

Aparecen del interior de las paredes justo en el momento en que mas te molesten. Con tu garrote sólo podrás aturdirlas durante un tiempo, pero si

desestabilizarte y hacer que caigas al mar con la consiguiente perdida de una vida. No intentes acabar con el ya que no podrás.



A de tu garrote será suficiente para acabar con el.

posibilidad, ellas te serán de gran ayuda a la hora de

■ **PLATAFORMAS**

VOLANTES: Te serán de gran ayuda durante toda esta primera fase. Sujetas en su parte superior por las



■ **PIRAÑAS:** Aparecen junto a los tiburones para complicarte más aun la vida en esos delicados momentos. Un impacto y se acabará el problema.



garras de unos simpáticos pajarracos, te ayudarán a atravesar los numerosos precipicios.

escalar ciertas paredes que de otra manera serían imposibles de superar.

■ **TIBURONES:** Se dedican a dar cabezazos al suelo con la única intención de



■ **HUEVO:**

Golpéalo varias veces y de el aparecerá un maravilloso pajarito que te trasladará allá donde quieras desafiando las leyes de la gravedad, eso si,

sólo durante un pequeño periodo de tiempo.

■ **EL TIO DE DINO:** Si tenías ganas de conocer a algún familiar de Dino, aquí tienes a



su tío, provócale cual torero a su toro y destrozará el muro que obstaculiza tu camino.

■ **EL LAGARTO QUE TODO LO PERFORABA:** Es nuestro primer enemigo de final de fase que cuenta en su poder con una batidora cuyo papel en este juego es hacer de perforadora -no había ninguna perforadora disponible cuando comenzó a proyectarse este juego, por lo que tuvieron que contentarse con esto-. Pégale trece garrotazos en cualquier parte de su cuerpo y recoge el collar de Wilma -no hace falta

que te explique que el lo había robado-. Ahora regresa a casa y disfruta del final de tu película preferida.



LA PISCINA

Tras la tempestad llegó la calma, y tras la película vendrá un bañito en la piscina de la ciudad. En principio debía ser un bañito



de refresco, pero gracias a mi amigo Pablo se convertiría en un bañito calentito. Me encargó que le recuperase su anzuelo de la suerte que había perdido en la piscina.



No me pude negar, y tan grave falta esta castigada con un enfrentamiento a cara de perro con los siguientes enemigos:

LOS ENEMIGOS DE LA PISCINA

■ **CANGREJOS:** No son muy inteligentes pero molestan bastante. Se mueven a ras de suelo atrapando todo lo que

pueden con sus pinzas -si puede ser un trozo de Pedro, mejor-. A cangrejo con mala leche, jarabe de garrote. Con uno te bastará.

■ **PECES:** Si te ha extrañado ver cangrejos en una piscina, no te extrañará tanto que haya peces. Son bastante tontos y no te crearán ningún problema, pero te servirán para entender que esto mas que una piscina, parece la playa de Gandía.

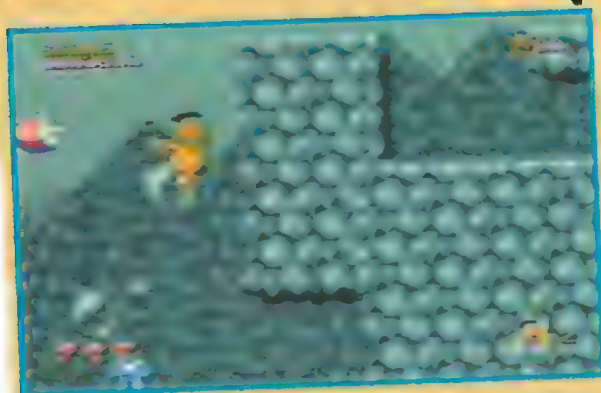
■ **FILAS DE PINCHOS:** Pinchan mucho.

■ **VENTILADORES:** Los manejan unos simpáticos



pulpos. Cuando pasas a través de su radio de acción, estos te empujarán cual corriente marítima. Por desgracia suelen estar ubicados cerca de los pinchos.

vemos nada -lógico, ¿no?-. Pero como la experiencia se adquiere a través de recibir muchos palos, estos bichos han desarrollado un sistema defensivo que consiste en soltarte una



■ **PECES GRANDES:** Son como los pequeños pero mejor alimentados.

■ **CALAMARES DE LUZ:** Vamos a ver como lo explicamos. Estos bichos dan luz, pero sólo cuando les metemos un porrazo -en vez de tener una llave como las lamparas, ellos funcionan a golpes-. Si no dan luz no



descarga eléctrica cuando estás cerca de ellos. ¡De tu habilidad depende que te achicharre!

suficientemente atontados como para que no te molesten durante un rato.

■ **RIO DE LAVA:** Corre y que no te pille.

■ **BANCOS DE PECES:** Son muchos peces juntos que intentarán hacer lo mismo que

■ **BURBUJAS:** Como todos sabemos, las burbujas son... pues eso, burbujas de aire que suelen subir a la superficie. Pero estas además tienen muy mala idea e intentarán llevarnos a nosotros con ellas. Esquívalas mientras puedas.

■ **CUCUDRULUS:** Se llaman así porque sólo se les ve medio cuerpo y además aparecen desde el techo. Un impacto les dejará lo



las burbujas de aire, pero aplastándote contra la parte izquierda de la pantalla.

■ **EL DINOSARIO COLORIN:** Parece muy simpático a simple vista, pero tiene bastante mala leche. Pégale 25 porrazos en cualquier parte de su obeso cuerpo y no te molestará. ¡Ah! ten cuidado con las almejas que caen de la superficie.

■ **CACTUS GRANDES:** Si no los esquivas a tiempo, te dejarán atrapado entre ellos y la parte izquierda de la pantalla con la consiguiente pérdida de una valiosa vida.

■ **FOSILES:** Al chocar con ellos provocarán que tu troncomovil se vaya convirtiendo en chatarra poco a poco.

■ **COLCHONETAS:** En realidad no es un enemigo. Te ayudará a acceder a ciertos lugares de tu recorrido.



EL EXPRESO DE DINO

El verano está en pleno apogeo, por lo que Wilma y yo hemos decidido que un viaje en tren por los

maravillosos parajes de esta ciudad vendrá bien para despejarnos de la modorra que nos invade. Un viaje en principio bastante tranquilo. Un viaje que puede

convertirse en... El Expreso del Miedo -o algo así-.

LOS ENEMIGOS DEL TREN

■ **LOS BICHOS AZULES:** Perdonad mi falta de originalidad, pero mi imaginación ya no da



EL DESIERTO

De vuelta a casa todo parece normal; la televisión puesta, la música baja, el calor del verano y una extraña sensación de tranquilidad que no había experimentado desde que Pebbles vino a este mundo (?)...

¡¡¡Pebbeeeeeeeeeels!!!
- Por si no lo habéis captado, Pedro tiene que ir a buscar a Pebbels. De nada.-

LOS ENEMIGOS DEL DESIERTO

Esta es una fase en la que, al contrario que en las demás, deberemos demostrar nuestras buenas dotes como conductor de troncomovil.

■ **CACTUS:** Al chocar con ellos, Pedro perderá parte de su energía.





garrotazo lo dejarás aturdido.

■ **ABEJAS:** Son bastante molestas y te aparecerán justo en el momento en que el vagón en que te encuentras se separe del resto del convoy. Intenta matarlas con un garrotazo, pero desde este momento te advierto que no va a ser fácil.

■ **EL DINO-UNICORNIO:**

Como su nombre indica, es un pariente lejano de Dino con un cuerno en su cabeza. No es más peligroso que los demás enemigos, y tan sólo su toque exótico nos ha obligado a que lo mentemos.

para tanto. Ponedle vosotros el nombre que queráis y cuidadle como a vuestro propio hijo. No igual de tontos que los demás. Un golpecito en su cabecita y... listo.

■ **EL EXTRATERRESTRE TROMPETERO:**

Es como los mosquitos trompeteros del verano, pero más gordo y más verde. Nos lanza bolas de fuego -no debe lavarse mucho los dientes- y con un



■ **EL DRAGON DEL VAGON:**

Valen mas cuatro palabras que unas mil. Nos lanza fuego por su boca -que asco-.



■ **PAJARRACO:** Nuestro tercer enemigo de final





además son bastante simpáticos, pero una vez que te acerques a menos de dos metros de ellos, este lanzará sus pinchos contra ti. Un garrotazo y todo arreglado.

■ LOS DEMONIOS

MORADOS: Aunque todos tienen el mismo aspecto, cada uno tiene sus poderes mágicos. Unos lanzarán bolas de fuego, otros rayos eléctricos, etc. Como a todos, con un simple golpe lo dejarás para el arrastre.

de fase. Utiliza las rocas que hay en las palancas para endosarle 13 pedradas. A partir de ese momento será historia. No olvides recoger el lazo de Betty que encontrarás -seguro que ella te agradecerá el haberlo encontrado-.



EL VOLCAN

Ya me estaba comenzando a cansar un poco de este ajetreado verano cuando mis queridos vecinos vienen de nuevo a molestarme -me están entrando ganas de retorcerle el pescuezo a Pablo-. Era verdad que mi fama de héroe se estaba extendiendo como la polvora por toda la ciudad, pero esto ya comenzaba a ser demasiado. Sin atender a lo que me pedían, me dirigí al lugar que me indicaron... el viejo volcán.

LOS ENEMIGO DEL CALOR

■ **RAYOS:** Cual tormenta veraniega aparecerán en el momento mas inesperado destruyendo árboles y todo lo que se encuentre en su camino -incluyendo a Pedro-.

■ **GATOS:** Son parecidos a Garfield y





■ **ROCAS:** Caerán del cielo en el momento mas inoportuno - algo que por lo demás viene siendo bastante habitual durante todo el juego-.

■ **GOTAS DE LAVA:** Era extraño que no encontrásemos gotas de lava dentro de un volcán. Pues bien, para que no las eches de menos aquí las tienes. Ten cuidado con la pequeña llama que dejarán en la superficie.



■ **EL DRAGON:** ¿Qué mejor que un dragón verde que lanza fuego por su boca en el escenario del volcán?, pues nada, treinta golpecitos -¿Sólo treinta!?- y recupera lo que Betty y Pablo te habían pedido, y por favor, ¡¡¡Disfruta tus vacaciones!!!.



LA CUEVA



Juré y perjuré que nunca habría otra aventura mas como esta última, y tenía razón, la siguiente y esta vez si, última aventura se iba a desarrollar en el lugar más tenebroso que jamás hubiese podido imaginar... La Cueva de la Bruja -que bien me ha quedado-. Esta vez no había que recuperar nada, sólomente encontrar y destruir a la malvada bruja que había creado a todos aquellos seres que jamas hubiesemos podido imaginar.-Aparte de esto, busca bien en la subfase 2 ya que hay un duendecillo que te trasladará a una fase de bonus y posteriormente a la subfase 3-.

LOS ENEMIGOS DE LA CUEVA:

■ **LOS MURCIELAGOS:** Como los peces y los pájaros pero en murciélago.

■ **LOS HERMANOS GORILA:** Aparecerán cuando estemos sobre las vagonetas y nos movamos a mas de cien kilómetros por hora. Nos lanzan bolas de fuego. Para acabar con ellos una pequeña frase... "no tires piedras sobre tu propio tejado" -aplícaselo como puedas a los hermanos Gorila.



■ LA BRUJA MALUJA:

Hasta aquí os lo he contado todo, la bruja es una sorpresa y los miles de veces que deberéis atizarla con vuestro garrote también. Que tengáis suerte y acabéis con la Malvada (ja, ja, ja).

THE FLINTSTONES

LOS OBJETOS

Dentro de los globos que explotáis con vuestra garrota podéis encontrar lo siguiente:

■ MANZANAS:

Aumentan tu nivel de energía.

■ ESTRELLA:

Aumenta el nivel tope de tu barra de energía.

■ POWER-UP:

Aumentan igualmente tu nivel de energía.

■ ESTRELLAS-PEDRO:

Recógelas y con cierto número de ellas el ordenador te recompensará.

■ VIDAS EXTRA:

Sin comentarios.

JUAN CARLOS SANZ
FERNANDEZ "MAY".



El cautivo número tres se encuentra aquí. Una vez salvado, vigila a los metrones que salen de las puertas que se abren.

Harrygan está en las calles de los Angeles para liberar a nueve cautivos. Hay montones de armas para recoger y practicar. Vigila los cascos de metralla y las cajas de primeros auxilios para conseguir la energía.

No te dejes a este rehén oculto en esta zona. Después de liberarlo recoge el arma de la esquina.

El segundo cautivo está rodeado por malhechores, así que dispara antes de liberarlo.

El cautivo número 1. Imposible que no le veas porque comienzas la partida enfrente de él.

Destruye a la mayor cantidad de metrones que puedas antes de ir a esta esquina. Después dispara hacia las puertas por si siguen saliendo y luego utiliza tu arma en el taxi.

Para salir de este callejón, primero elimina el taxi con tu arma, libera al sexto cautivo y recoge lo que veas.

Nivel 1

Nivel 2: KILLERS

Libera al cautivo que hay en la parte superior de la pantalla, luego coge el arma, que te será muy útil en el camino al techo a través de las escaleras.

Este es el punto de comienzo para el segundo nivel. Salva primero al cautivo de la esquina y estate atento al enemigo de la trampilla.

Elimina a los tipos de las claraboyas antes de liberar al rehén.

Salva al cautivo antes de ir derecho al helicóptero. Verás aquí al último cautivo.

Antes de la salida tendrás que eliminar al helicóptero con granadas y tu arma.

En el nivel 2 hay que liberar a 14 cautivos en las azoteas de la ciudad. Recoge el mayor número de armas que puedas para utilizarlas contra el enemigo de fin de fase. Alguno de los cautivos se halla muy escondido, así que busca en todos los rincones. El 2º nivel es peor que el anterior porque el Predator es más rápido.

Predator, el guerrero de la selva ha regresado. Esta vez, va a practicar su deporte favorito con los jefes del tráfico de drogas. Tu papel será el de el teniente Harrygan, encargado de liberar a los civiles inocentes capturados para la despena particular del Predator. Desde los suburbios, pasando por las azoteas y finalmente, en la nave alienígena, Harrygan deberá disparar a todo lo que se mueva utilizando todo su armamento. Si te dejas a un solo cautivo por rescatar, oírás su grito desgarrador indicándote que Predator ha tomado buena cuenta de él.



PREDATOR 2

ARMAS

RIFLE

Algo más efectivo que tu pistola normal.

CANONES RECORTADOS (SCATTER GUN)

Útiles para multitudes.

ESCOPETA (SHOTGUN)

Útil para largos vehículos móviles.

GRANADA (GRENADE)

Es útil contra vehículos.

DISCO (DISK)

Es el arma del Predator, muy impersonal.

LANZA (SPEAR)

Es excelente contra el Predator.

RED (NET)

Se usa para atrapar a los enemigos y para poder luego eliminarlos.

Cuando hayas alcanzado con plataforma Predator se desmonta situado en la más alta del tren.

Nivel 4: LOS ANGELES

Mezclado entre los trenes de alta velocidad, el Predator se oculta sigilosamente. Cuando Harrygan vaya a salvar a los cautivos, el Predator saldrá de su encierro para arrojarle todo tipo de objetos que dificulten su misión.

No hay rehenes, tan solo una utilísima caja de socorro con una vista extra.

En el último edificio que le das.

Antes que salir contra el Predator.



El camino más rápido para eliminar al camión es utilizar las granadas contra las puertas que se abren y concentrar el fuego contra la cabina del conductor.

Una puerta se abre al primer nivel. Dale pato después de eliminar al conductor.

Una vez que llegas al primer nivel, dispara contra el camión y coge la caja de socorro.

Una vez que llegas al primer nivel, dispara contra el camión y coge la caja de socorro.

Al final, te encuentras con el alienígena cara a cara. Permanece en la parte de arriba de la pantalla y deja pulsado el botón B, eso significará que te muevas donde te muevas siempre dispararás hacia abajo. Muévete de izquierda a derecha para esquivar sus misiles.

Nivel 3: CAMOUFLAGE

Los últimos dos camaradas han sido encerrados en el interior de un largo camión. Si quieres rescatarlos y seguir vivo utiliza las granadas contra la cabina.

Tan pronto como pongas los pies en el suelo para tratar de rescatar a este cautivo, los motoristas te atacarán. Lo mejor que puedes hacer es coger una buena arma y disparar a discreción.

Harrygan trata de hacer salir al Predator de su escondite atrayéndole con el olor de la sangre fresca. Las calles se llenan por momentos de malhechores y bandidos, pertenecientes a sindicatos de la droga. Te atacarán en motos, taxis, y por supuesto, el camión gigante que hay al final de la fase.

Una vez que entres en las calles, los lásera del Predator te perseguirán sin descanso. Utiliza el kit de auxilio si te ves en peligro.

Nivel 5: SUBTERROR

No resulta nada extraño que el lugar elegido por el Predator como cuartel general sea un matadero. Trozos de miembros yacen colgados de las paredes dando al lugar un aspecto sobrecogedor. Mantén la cabeza fría.



Apresura los primeros pasos para liberar al rehén. El chico está verdaderamente aterrado.

Libera a este cautivo y luego retrocede por las escaleras para liberar al otro rehén y coger la caja de socorro.

Monitores de tráfico de droga saldrán de aquí. Quédate enfrente del puente.

Después de liberar a este cautivo, ve por las escaleras para liberar al otro y coger la pistola de cañones recortados.

Para destruir a este camión utiliza la misma técnica que usaste en el nivel anterior. La única diferencia es que cuando te libras del camión tendrás que hacer frente a tres helicópteros a tiro limpio. Las granadas hacen el mismo trabajo con mucha más facilidad.

Este es el resultado de ser demasiado lento.



Entra en esta zona disparando con la escopeta de cañones recortados o el rifle. Dispara al guardián de los rehenes.

Vigila las motocicletas que tratarán de acabar contigo en esta parte. Con una buena arma el problema está resuelto.

Destruye la caseta sobre la que está el rehén antes de salvarlo.

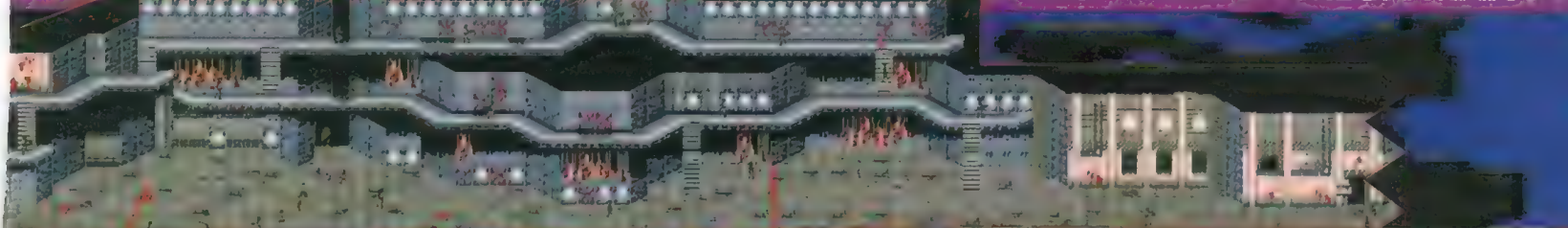
Este es tu punto de comienzo. Serás atacado por un helicóptero que no para de disparar. Utiliza granadas o algo de un calibre pesado para destruirlo. La mejor técnica es quedarte debajo de él y dispararle desde la derecha.

Vigila a los enemigos que salen desde las alcantarillas. No estaría nada mal mandarles una bomba de napalm.

Nivel 6: TOTAL BODY

En este nivel vas a poder saborear el miedo en las calles de Los Angeles de la mano de los grandes traficantes, policías y ciudadanos inocentes tratando de huir de la línea de fuego. Predator aprovecha la confusión para hacer de las suyas. Harrigan debe ser rápido para impedir que la nave alienígena regrese a su base.

Registra todas las esquinas en busca de armas o cajas de ayuda. Sigue las flechas para llegar a los cautivos.



Sólo sal al centro para rescatar a los rehenes. Es más segura la zona superior.

Una vez que hayas rescatado a los rehenes, podrás utilizar el escape.

¡Corre a liberar al rehén de la izquierda!

Esta es la salida, aunque no podrás utilizarla si no acabas con Predator.

Recoge las redes que arroja el Predator y utiliza la escopeta de cañones recortados. No pares de disparar hasta eliminarlos.

Un alienígena aparecerá por el aire y te atacará. Estás a punto de liberar al rehén. Utiliza las armas de Predator para acabar con él. La alarma desaparecerá cuando lo mates.

Destruye las puertas después de liberar al rehén para prevenir ataques posteriores.

Cuando vayas debajo del puente recoge todas las lanzas de Predator para utilizarlas posteriormente. Te harán falta para el guardián final.

Algunos de los aliens que aparecen en esta zona pueden proporcionarte un valioso medicamento.

Cuando te enfrentes con el guardián final muévete de izquierda a derecha y dispara diagonalmente. Ve a la mitad de la pantalla y utiliza todas las armas que tengas disponibles.

La entrada al santuario interior del Predator es un largo corredor por el que deberás ir a toda prisa disparando a todo lo que se mueva.

Al salir de la salida al primer nivel, lleva a toda prisa antes de que te atrapen en una trampa por las espaldas.

Sal al primer nivel cubierto de la izquierda y luego al de la derecha, no te preocupes demasiado por los Predators.

El nivel 7, la nave alienígena. Hay cinco cautivos para liberar y el lugar está repleto de las peores criaturas de Predator. Tu mejor defensa es utilizar sus propias armas contra ellos. No pares de moverte y sigue las flechas para rescatar a los inocentes.

Haz los cables un poco más fáciles recogiendo las armas que hay en la pared. Cuidado con los agujeros y los enemigos que pueden atacarte desde abajo.

Nivel 7

El Predator que está situado en esta esquina no dejará de lanzarte misiles así que haz fuego contra él. Muévete a la derecha y deja que pase la primera red, luego ve a la izquierda y así sucesivamente. Cuando le mates recoge todas sus armas.



Esta es la galería particular de tiro del Predator, donde tú eres el blanco principal. No te olvides del cautivo del rope. Tu única esperanza de salvación es correr por el pasillo para esquivar los misiles.



Cuando pases bajo estas taquillas, ten cuidado con las ratas que se esconden en su interior.

Trata de eliminar todas las ratas que puedas mientras avanzas, o de lo contrario te seguirán de forma insaciable para acabar contigo.

Cuando llegues a este lugar, deslízate y pulsa la tecla de abajo, para conseguir pasar bajo la escalera.

Nivel 1-1

Buster comienza su aventura en uno de los pasillos de su escuela. Su objetivo no es otro que llegar hasta su clase sin ser golpeado por las malvadas ratas... ¿fácil, no?



Nivel 1-4



Después de tanto ajetreo, Buster necesita un pequeño descanso. ¿y donde mejor que en la librería? Por desgracia, las ratas hacen acto de presencia con poco amistosos fines. Para seguir con vida deberás aprender a escalar los archivadores.

Cuando llegues a lo alto del archivador, detente unos instantes para que se recupere tu marcador de velocidad.

Al salir del ascensor, encárgate de eliminar a las ratas que te esperaban.

Después de abrir la puerta, vuelve atrás, luego deslízate y salta para subir la pared. Si lo haces bien, obtendrás una zanahoria de oro como recompensa.

Nivel 1-3

Una vez que llegues a este punto bastará con que pulses el interruptor para abrir la trampilla que conduce al siguiente nivel.



¡Sí, efectivamente, aquí tienes otro interruptor! Úsalo de la misma manera, pero ahora, cuando subas por los archivadores, tendrás que tener cuidado con las ratas.

Al llegar aquí salta sobre el interruptor, el archivador de enfrente comenzará a avanzar, y a continuación tendrás que escalarlo. No olvides saltar de un archivador a otro para evitar las ratas.

¡Buster debe estar soñando despierto! Este nivel no tiene nada que ver con la escuela. Estas en mitad de una ciudad del salvaje oeste, y no solo, por que multitud de enemigos tratarán de minar tus energías.

Nivel 2-1

Dizzy, el demonio de Tazmania está hambriento, y tu objetivo será alimentarlo antes de que destruya la cocina. Un buen ejemplo de los divertidos subniveles que el juego nos ofrece.

Para superar esta prueba, quédate en la parte inferior de la pantalla y da de comer a Dizzy cuando se te acerque.



No contentos con deleitarnos con sus aventuras televisivas, los Tiny Toons han decidido visitar también nuestra consola Super Nintendo. El juego, que cuenta con unos gráficos fuera de serie, nos ofrece además la apetecible cifra de seis niveles y abundantes subniveles para ser completados. En fin, no vamos a deciros mucho más, excepto que para que no tengáis ningún problema para vencer, aquí os ofrecemos todos los mapas y trucos de este sensacional juego.



TINY TOON ADVENTURES



Además de quedar a salvo del ataque de las ratas, bajo la escalera podrás encontrar una zanahoria plateada que aumentará tus corazones de 3 a 4.

Tómate un respiro en estas plataformas y recarga tu barra de velocidad. No olvides saltar al llegar al borde del abismo.

La trampilla de la librería nos conduce a este sótano. Aquí te encontrarás con el típico abusón de colegio, grande, malo, y nada amistoso.

Si os fijáis bien en los carteles observareis como estos nos advierten en cada momento de cuando debemos correr o saltar.



Cuando aterrices, un perro tan grande como agresivo surgirá de la oscuridad y te atacará. Si saltas y le golpeas cuatro veces, dejará caer una llave que nos permitirá acceder al siguiente nivel.



Nivel 1-2

¡Calentar piernas, por que os va a hacer falta! Buster tendrá que correr a toda velocidad y calcular muy bien sus saltos, descansando a menudo para recuperar su velocidad. Si caemos en uno de los agujeros tendremos que vernos las caras con seres tan poco agradecidos como pesados.

Si saltas a este lugar para intentar recoger los bonus, vuelve hacia atrás rápidamente antes de que la pesa de arriba te aplaste al caer subitamente.

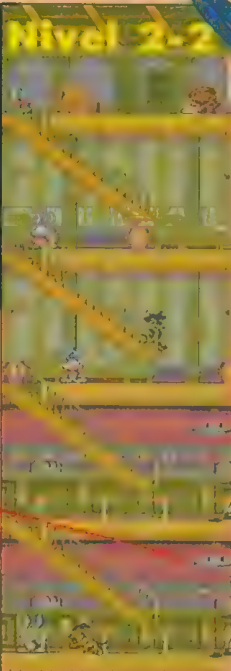
Estos coballos azules intentarán causarte problemas por todos los medios. Mantente alerta.



Corre primero hasta la puerta, y luego quédate parado antes de pasar por debajo del otro tipo que te arroja tomates.

No todo son peligros en esta zona. También puedes pasar un buen rato saltando diez veces sobre esta comba antes de continuar.

Bienvenido al bar. Nuestro buen amigo Buster se las tendrá que ver de nuevo con algunos tipos realmente nada amistosos. Arriba del todo está Montana Max, que había robado la caja fuerte.



Allá donde encuentres lámparas colgadas del techo, puedes estar bien seguro que caerán sobre ti para aplastarte. Deslízate con mucho cuidado para recoger la zanahoria.



CODIGOS ACTION REPLAY

Energía infinita 7E009E03
Super velocidad 7E00B6A0
Vidas infinitas 7E008E04

Estas redes fueron diseñadas para recoger el correo, pero aquí intentarán capturarnos a nosotros. Salta sobre ellas o te mandarán hacia atrás.

Para subir a los alto de este vagón, coge velocidad y luego salta. Golpea los frenos tan pronto como estes arriba, por que de lo contrario una rata aparecerá para intentar derribarte.



Nivel 2-3

Después de salir por la ventana del bar, te estrellarás contra el techo de un tren en marcha. La pantalla se mueve con un rapidísimo "scroll", ¡así que no te quedes parado ni un instante!

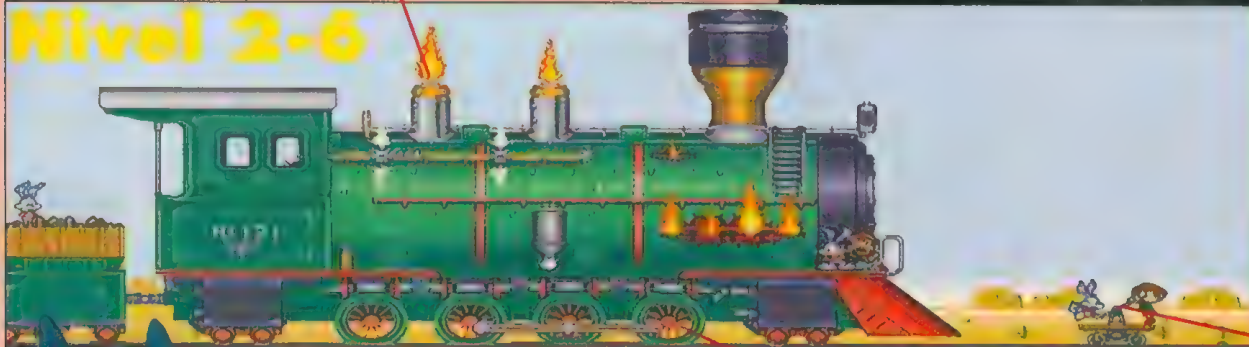


Nivel 2-4

Buster se encuentra ahora sobre un puente que se derrumba poco a poco. Nuestra única posibilidad consiste en permanecer en la parte derecha de la pantalla, y en el último momento dar un buen salto para llegar al siguiente nivel.

Súbete a lo alto de la locomotora y pasa con cuidado sobre la primera llama, espera unos instantes y pasa sobre la segunda.

Nivel 2-6



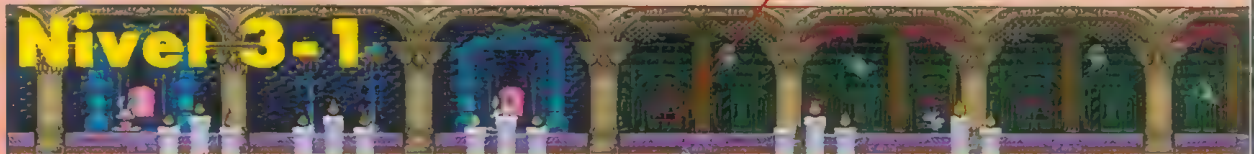
Una vez pasada la chimena, Buster tendrá que jugarse de nuevo la vida pasando por la barra roja que recorre el flanco de la locomotora. La pantalla comienza a desplazarse hacia la izquierda, y justo en el momento en que parezca que nada puede salvarnos de una muerte segura, Buster deberá saltar hacia las ruedas. El mecanismo que une las ruedas entre sí se mueve arriba y abajo, y además Buster debe tener cuidado de esquivar los chorros de vapor que escapan del motor. Montana Max nos espera al final del todo.

Después de atravesar el puente destruido el tren ha perdido el control y el motor de la locomotora está a punto de estallar. Nuestra única esperanza consiste en alcanzar la parte delantera de la máquina sin ser alcanzados por las llamas y escapar con Montana Max.

Cuando alcances el morro de la locomotora, Max estará dispuesto para el rescate. Para que los dos podáis salir con vida no perdáis ni un instante en dirigiros a este balancín. Pulsa repetidamente el botón B para escapar.

Para atravesar este peligroso corredor, quédate en las columnas por algunos instantes y observa bien donde están los fantasmas antes de avanzar.

Nivel 3-1



De los columpios a la original "Casa de los Martillos y los Horrores". Una vez aquí, Buster debe avanzar a saltos usando con habilidad los martillos y columpios. Nuestros dos principales enemigos son el escaso tiempo, y el tener que averiguar el martillo correcto desde el que saltar.

Nivel 3-3



Una vez llegado a esta zona, Buster debe usar su propio peso para conseguir el acceso a ciertas plataformas elevadas. Algunos columpios se activan con bolas, pero cuidado, algunos no son lo que aparentan. Cuando nos acerquemos a ellas algunas bolas se mutarán en terribles seres que tratarán de quitarnos uno de nuestros corazones.

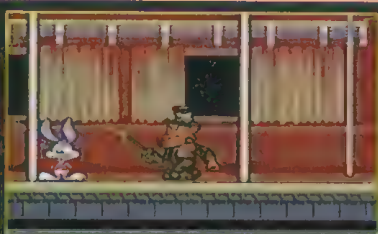
Nivel

Usa estos martillos para desplazarte a lo largo de esta enrevesada zona, pero con mucho cuidado, por que no es nada fácil.

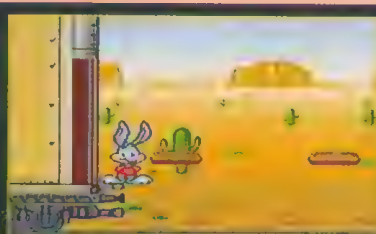
Aquí está el enemigo de Buster. Este extraño ser se transforma en cuatro murciélagos que te atacan, pero que a su vez pueden ser destruidos. Es tu única oportunidad.



Una vez en el interior del vagón el "scroll" continúa siendo igual de rápido. Nuestro primer problema son dos tipos que deberemos eliminar. Al de verde solo es recomendable atacarle de frente.



El último compartimento está ocupado por este mago que tiene muy malas pulgas. La mejor forma de acabar con él es saltar sobre su chistera y golpearle tantas veces como podamos.



Nada más salir del tren nos encontraremos ante unos extraños ladrillos voladores. Buster tendrá que saltar sobre ellos para poder avanzar, utilizando saltos rápidos y precisos. Mucho cuidado con fallar...



Cuando aparezca la vagoneta, trata de acercarte lo máximo que puedas, pero ten en cuenta que los últimos ladrillos son realmente difíciles de alcanzar y requieren un impulso extra. ¡Ánimo, valientes!

No tomes esta salida sin haber recogido previamente el corazón que se halla en lo alto del muro.

Los sueños de Buster han cambiado, y ahora se halla en una fantasmagórica mansión, donde nuestro amigo se las tendrá que ver con multitud de estos seres ectoplasmáticos.

Tras recorrer toda la casa y afrontar cientos de peligros, Buster acaba por descubrir que su chica está en manos de un peligroso científico loco. ¡Nuestro héroe debe rescatarla antes de que sea tarde! La máquina que está en mitad de la pantalla es nuestro objetivo, y debemos golpearla 10 veces, cuando su pequeña pantalla verde se encienda.

Nivel 3-4

Cuando encuentres una bola en lo alto de una columna, empujla hasta hacerla caer en la dirección en la que caminabas. Haciendo esto, conseguirás que la bola aterrice en un columpio, que podrás utilizar para alcanzar plataformas elevadas.

Cuando Buster llegue a lo más alto de su salto, pulsa el botón de derecha para cruzar el abismo.

Cae por uno de estos agujeros y tendrás una muerte tan segura como instantánea.

3-2

Cuando salgas disparado del columpio no bajes la guardia, por que es muy posible que en lo alto te estén esperando unos cuantos indeseables enemigos.

Si aprovechas con habilidad el momento en que el martillo golpee el columpio, podrás salir disparado sobre el abismo.

Nivel 4

¡A jugaaaaa! Buster debe conseguir un "touchdown" para pasar de nivel. Tienes dos opciones, correr o pasar el balón, aunque la segunda es mucho más fácil.



¡Touchdownooooown!!! Si Buster ha marcado un tanto y consigue por tanto su objetivo de pasar al siguiente nivel.





Nivel 5-1

No podrás estar mucho tiempo en las burbujas que dejan los aeroplanos, así que muévete con rapidez.

Cuando entres en este nivel, te encontrarás un gran interruptor, salta sobre él y un gigantesco balón aparecerá y te llevará a la parte principal de esta zona. Salta ahora sobre las burbujas para intentar llegar al balón azul de la parte superior, donde está la salida del nivel.



Nivel 5-2

Cuando saltes a lo más alto del globo serás transportado a otro sin darte cuenta. Desde aquí, en medio de aviones y globos más pequeños tendrás que saltar de uno a otro hasta llegar al suelo. Comprobarás a toda velocidad que el único sitio seguro son los globos grandes.



Asegúrate de llegar hasta aquí o no irás mucho más lejos. Aquí encontrarás la llave de la libertad. Da media vuelta y regresa por donde has venido hasta llegar a la puerta verde.



Nivel 6-1

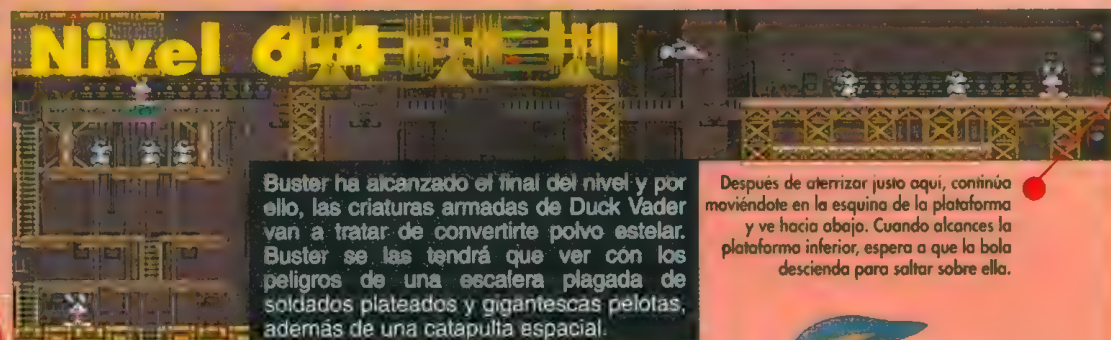
Este nivel te llevará desde lo más alto hasta lo más bajo, entrando en un mundo de gravedad cero. Grandes bolas interrumpirán tu camino y encontrarás estrellas de bonus. Es cuestión de saltar a los lugares adecuados. No hay ningún enemigo en esta zona excepto la gravedad.



Nivel 6-3

Este cuarto contiene estrellas en abundancia pero para cogerlas todas necesitarás coger correrilla y deslizarte. Cuando te hayas cansado de coger estrellas retrocede hasta el interruptor del cuarto inferior.

Según entres te darás de bruces con un interruptor y tú y la bola volaréis. Aterrizarás en un suelo con otro interruptor. Salta sobre él y caerás. Repite esta fórmula y conseguirás que la bola se rompa contra el suelo.



Nivel 6-4

Buster ha alcanzado el final del nivel y por ello, las criaturas armadas de Duck Vader van a tratar de convertirte polvo estelar. Buster se las tendrá que ver con los peligros de una escalera plagada de soldados plateados y gigantescas pelotas, además de una catapulta espacial.

Después de aterrizar justo aquí, continúa moviéndote en la esquina de la plataforma y ve hacia abajo. Cuando alcances la plataforma inferior, espera a que la bola descienda para saltar sobre ella.

Asegúrate de que el camino está limpio antes de continuar hacia arriba. Los soldados, aunque son duros de pelar, caerán si los golpeas dos veces.

Según entres en este cuarto las puertas se cerrarán y quedarás atrapado. Salta y golpea a la bola, comenzará a soltar estremitas. Después de las estremitas aparecerá un robot que tendrás que destruir si quieres llegar hasta la salida.



Nivel 5-3

Te libraste del peligro de los globos huyendo a un dirigible. Ahora estás en lo más alto y te van a atacar bandadas de pájaros. Salta haciendo remolinos para vencerles.

Una vez dentro de la nave espacial, sigue tu camino hasta el final donde se abren las tuberías que te llevan al próximo nivel.

Una marca en la nave espacial te indicará el momento en el que tienes que saltar. Te encontrarás en un cuarto con un pinball donde tú eres la bola. La mejor forma de llegar al segundo juego de mandos es llegar correr por la pared y aterrizar en ellos.

Nivel 5-4

Este es el último escenario que harás por los aires y tendrás que recorrer a toda velocidad. Es una carrera sin pausas hacia la cumbre, antes de que el scroll te coja. Recoge todas las estatuillas que puedas aunque no pasará nada si te dejas alguna.

Justo después del segundo juego de mandos hay una plataforma que deberás alcanzar para seguir tu ascenso.

Nivel 5-5

En este nivel deberás catapultarte a ti mismo para llegar a conseguir alcanzar el libro.

A medida vayas subiendo, salta hacia los muros o caerás y te pegarás el gran bolocozo.

Este es realmente un nivel difícil. A medida que vayas avanzando, los lasers de naves espaciales gigantes te atacarán. Tu única defensa es esconderte detrás de unos grandes contenedores de color verde.

Ocultate atrás de esta caja y espera un rato. Cuando el laser haya cesado ve y dirígete al próximo nivel.

Nivel 6-2

Estos cráteres gigantes son tu única defensa frente al disparo de los láser, así que utilízalos de forma adecuada.

Todo el peligro de este camino son bolas que suben y bajan, así que no es difícil.

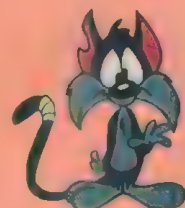
Llega hasta el techo de arriba y corre para esquivar a los robots que caen.

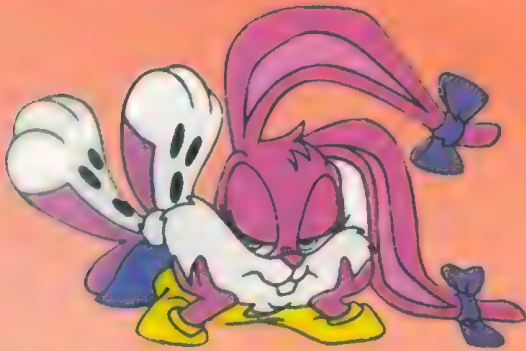
Nivel 6-5

Buster ha llegado por fin al guardián final Duck Vader. Este pato enmascarado está de mal humor (como nosotros, antes de acabar el juego). Para acabar con él debes devolverle sus propios disparos utilizando tus remolinos. Si consigues utilizar su propia pistola, los días de Duck Vader están contados.

En esta sección las bolas se mueven de esquina a esquina. La mejor forma de sobrevivir es subirse a una escalera y esperar a que pasen. Luego no hay más que saltar encima de uno.

Según entres, comienza a deslizarte en la medida que puedas para que te resulte el camino más fácil.





Babs al Rescate



En este juego controlas a Babs, mientras se mueve por una sala llena de puertas cerradas para intentar salvar a sus amigos. La zona es bastante grande, y todo el rato, Dizzy, el demonio de Tazmania, Arnold el bulldog y Elmyra, la hermana de Montana Max te perseguirán. Cuantas más puertas habrás, más vidas conseguirás. Por desgracia, no se va a resultar nada fácil.

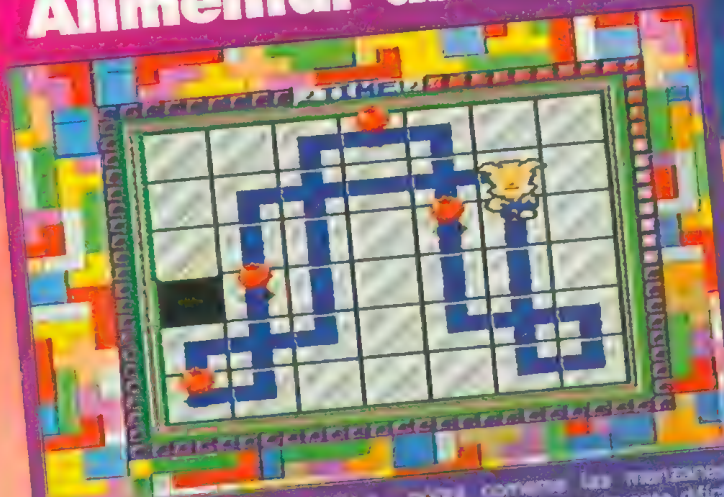
Campeonato de Squash



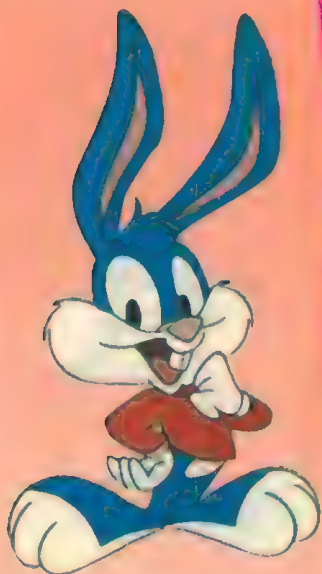
Sus movimientos, fúndase en un gran campeón de squash. Y en esta subienda a debes controlar con toda la habilidad y destreza. Para ganar una vida más, tienes que conseguir golpear la pelota 10 veces consecutivamente. Los golpes de la derecha, se entienden para mostrar cuántas veces la has golpeado ya. Lo mejor es que intentes de tirar en línea recta y no con trayectorias muy irregulares. Así en cuenta que tienes una cantidad limitada de tiempo.

Please is wheel to a game.

Alimentar al Cerdo



En este juego tienes que guiar a Hampton por un camino que te irás creando, moviendo los bloques uno a uno. El objetivo es tratar de cruzar todos los ladrillos azules de esta forma Hampton podrá comer las manzanas. Este puzzle es realmente difícil, y como contamos con poco tiempo cualquier error será fatal. En la imagen de ofrecemos una de las posibles soluciones.



El Bingo de Plucky Duck



¡Bienvenidos al bingo de Plucky Duck! Este es probablemente el más fácil de los juegos. Todo lo que tienes que hacer es coger las bolas a medida que caen por la tubería. ¡Olvídate de que

compraras un juego de bingo y que tengas que jugarlo. ¡Es tan fácil que incluso los niños pueden jugarlo!

Final Feliz

Let's clean up and go home.

Bueno, por fin has completado el juego y... ¿qué es lo que ven tus cansados ojos? Pues a Buster Bunny, Babs Bunny y a Plucky Duck. En realidad era Plucky Duck quien estaba haciendo de Duck Vader, y en realidad todo la aventura no era

más que un simple juego de colegio. Eso no significa sin embargo, que Buster no vaya a recuperar a su querida chica. En fin, ¿qué más queréis? habéis vivido una increíble aventura, y encima ni siquiera falta un final feliz. ¡That's all folks!

Juegos de Bonus

Al final de cada nivel Buster y Babs te invitan a probar una de las ruedas de la fortuna, en la que podrás ganar un montón de sorpresas. Hay cinco juegos diferentes, y cada uno de ellos requiere habilidades diferentes. También es característico que están protagonizados por amigos de Buster. Dependiendo de

la casualidad, es posible avanzar a lo largo de toda la aventura sin haber entrado en los cinco juegos. El mayor atractivo de estos juegos es la posibilidad, de conseguir vidas extras, ya sea jugando al squash, al bingo, rescatando amigos, o completando puzzles en un tiempo determinado. En fin, ¡suerte!

Adivina su Peso



El juego sólo influye de las posibilidades de ganar. ¡No te preocupes! ¡Es tan fácil que incluso los niños pueden jugarlo!

en el orden que necesites. Una vez hecho esto el juego comparará sus pesos con los de la izquierda y dependiendo de cuantas veces aciertes, ganarás obtener variadas recompensas.

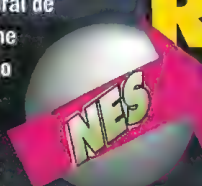


Justo cuando pensabas que por fin era seguro regresar a la ciudad de Gotham, el más maquiavólico de los villanos ha vuelto antes que tú. ¡Es el Joker otra vez! Por fortuna la ciudad no está totalmente desvalida, por que Batman, el hombre murciélago, está listo para defender su amada urbe. Tu misión va a consistir en acompañar a tu héroe a través de lugares como la factoría del Joker, las alcantarillas e incluso la imponente catedral de Gotham. "Batman Return of the Joker" es en definitiva un juego realmente increíble cuyos secretos vamos a desvelaros a lo largo de estas páginas.



BATMAN

RETURN OF THE JOKER



Dispara a estas cajas para conseguir armas y cristales de energía. Si recoges suficientes serás invulnerable por algunos instantes.

Agérrate cuanto puedas a las bolas de pinchos y espera a que caigan. Aprovecha cuando suban para pasar rápidamente antes de que vuelvan a bajar.

Batman comienza su cruzada contra el Joker en el tejado de la Catedral de Gotham. Aquí tendrás que hacer frente a muchos peligros como bolas de pinchos que caen del techo.

Nivel 1-1



Una vez que llegues a lo más alto de la catedral tendrás que perseguir la nave del Joker por los tejados. Esta es una sección de "scroll" continuo, así que mide tus pasos y esquiva con cuidado los disparos de tu enemigo.

Si estás contento con el arma que llevas no malgastes tu valioso tiempo en tratar de abrir estas cajas.

Nivel 1-2



Cuando llegues a esta esquina agáchate y dispara para quitarte del medio al tipo que te espera unos metros más allá. A lo largo de este nivel, intenta permanecer tan a la derecha de la pantalla como puedas para evitar ser atrapado por el "scroll" de pantalla.

Para mantenerte fuera del alcance de este cañon, procura mantenerte en la parte derecha de la pantalla. De esta forma tendrás más tiempo para esquivar los balas.

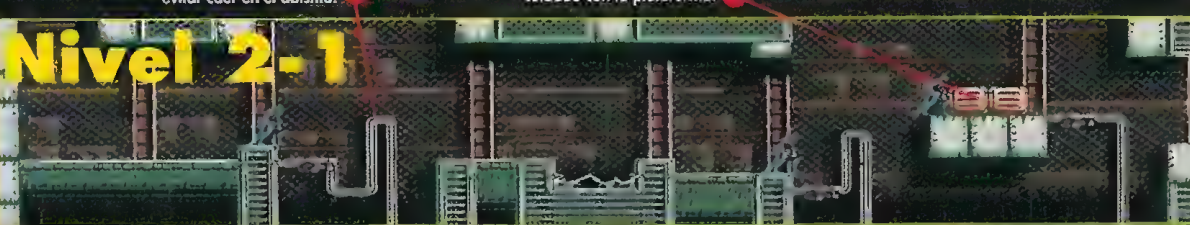


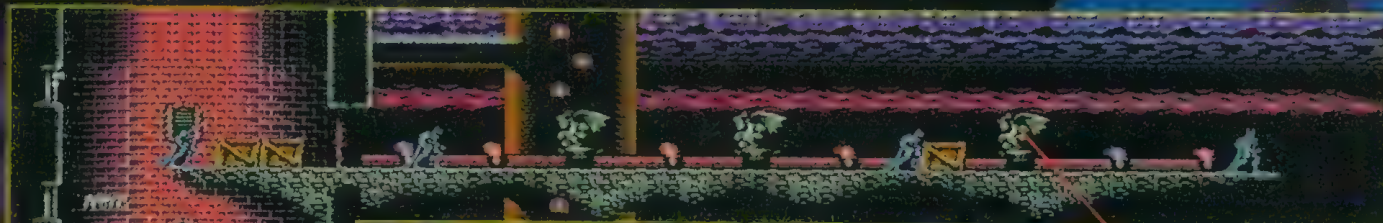
Rampe estos contenedores para obtener nuevas armas y facilitarte también el siguiente salto. De nuevo ten cuidado con la plataforma.

Cuando la plataforma móvil llegue a este punto salta para evitar caer en el abismo.

Una vez solventada con éxito tu aventura en los tejados, ahora te encuentras en el almacén del Joker. Este lugar está lleno de trampas y enemigos, así que tus saltos y tus disparos deben ser muy certeros, a menos que quieras darle el gustazo al perverso Joker de ver como Batman muere el polvo de la forma más lamentable.

Nivel 2-1





Si no tocas esta caja el tipo que se esconde detrás no te podrá disparar. De todas formas, si tienes un arma suficientemente poderosa tal vez puedas eliminarlo y coger la caja a la vez.

Tendrás que acercarte mucho para que tus armas sean capaces de causar daño a estos gángsters.

Salta hacia esta plataforma ascendente para conseguir acceder a las zonas más elevadas. Hay bastantes ingenieros de este estilo, que nos obligarán a saltar con mucha frecuencia.

Dispara tan pronto como aterrices en esta plataforma para librarte del tipo que en ella te espera antes de que él haga lo propio contigo.

PRIMER GUARDIAN

Este es tu primer encuentro con uno de los principales secuaces del Joker. Si has recogido la caja que había al final de último nivel no tendrás ningún problema. Comienzas con 80 unidades de energía por 40 de tu rival, así que no dejes de dispararle y podrás conseguir tu primera victoria con una facilidad casi vergonzosa.



Cuando asciendas a esta zona, dispara rápidamente para librarte del tipo que te estaba esperando.

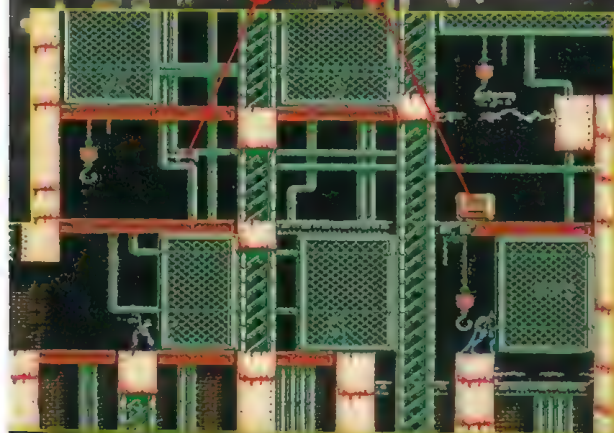
No olvides recoger lo que ascende este contenedor antes de coger el ascensor.

Rompe esta caja a toda prisa si no te quieres quedar atascado en ella y que te coja el "scroll".

Coge el super arma que se encuentra en el interior de esta caja. Te vendrá a las mil maravillas para el duelo contra tu siguiente enemigo.

Espera a que la plataforma este arriba, y entonces salta para cruzar sin problemas. Con la segunda, espera a que esta abaja en el lado derecho antes de saltar.

Espera a que la plataforma este en la esquina antes de saltar y podrás salir fácilmente de este nivel.



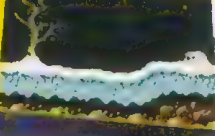
Nivel 2-2



En este nivel te encontrarás con un jet turbo pegado a la espalda con el que deberás volar hacia el fondo de un largo corredor. Para poder sobrevivir en la parte inicial muévete arriba y abajo sin parar de disparar. Para el primer oleazo de enemigos, quédate en el centro disparando y mándalos al infierno.

A continuación llegarás a la montaña helada. Aquí te encontrarás trampas de hielo y desprendimientos. Si saltas sobre un bloque de hielo es posible que tengas problemas y resbales al vacío.

Nivel



Si antes estabas en la montaña helada ahora estás debajo de ella. Aquí tus principales problemas son las barras de fuego y las cintas transportadoras. Estaría bien ver al Comisario Gordon y a la policía en tu situación, cuando los necesitas.

Estas barras de fuego se mueven en sentido antihorario, espera a que suban para pasar por debajo de ellas.

Camina hacia adelante y verás cómo el bloque gris cae detrás de ti.

Nivel 3-2

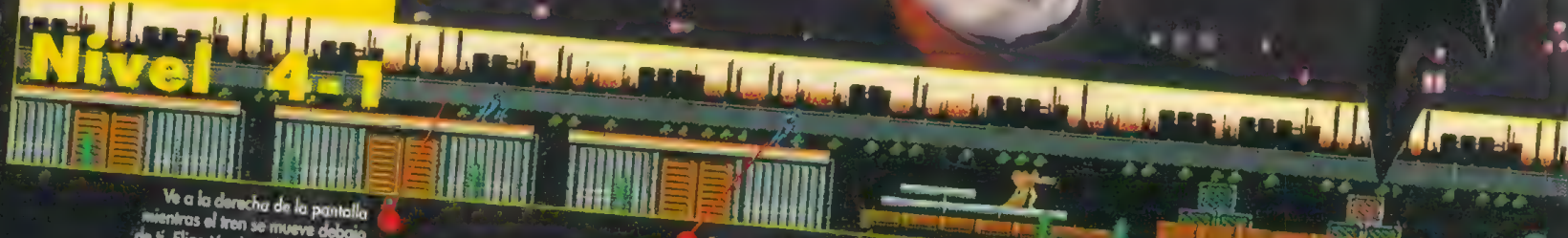


Cuando saltas sobre el bloque móvil agáchate y dispara hacia adelante hasta eliminar a la estrella de fuego que hay antes de la cinta transportadora.

Esta es la última de las barras de fuego, seguro que ya has tenido bastante con las anteriores.

Como si se tratara de un superhéroe a la antigua Batman debe combatir a los malos en el techo de un tren que se mueve. Aparte del riesgo de caer del tren en marcha, también puedes sufrir el ataque de alguna de las muchas criaturas mutantes.

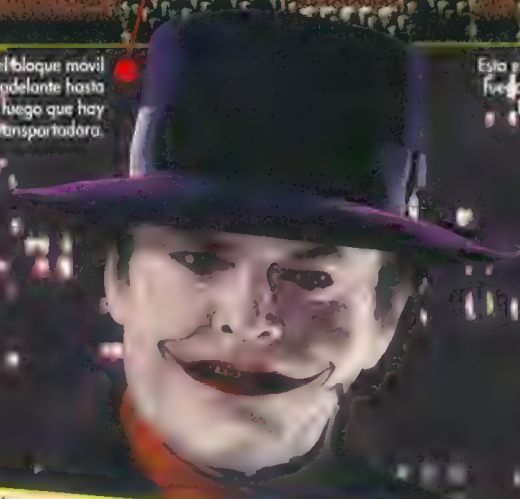
Nivel 4-1



Vé a la derecha de la pantalla mientras el tren se mueve debajo de ti. Elige tú mismo los puntos en los que te puedes dar un respiro.

Según saltas desde esta esquina del techo del vagón y aterrizas, agáchate para esquivar un posible balazo.

Los mutantes que salen de la ciénaga solo pueden ser eliminados con un golpe en la boca ya que tienen las espaldas blindadas. Si las cosas se ponen feas retrocede un poco.



3-1

Este es tu punto de comienzo, ten cuidado cuando saltes porque la superficie es muy resbaladiza.

En este puente hay un agujero del que saltar para evitar caerte. Luego coge el power up oculto apachínalo.

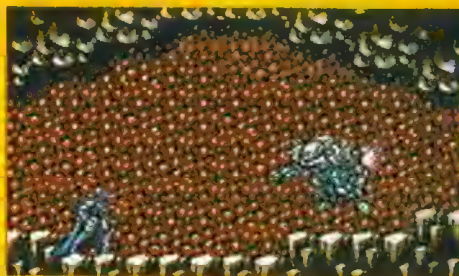
Cuando saltes sobre este pilar de hielo ten cuidado de no hacerlo muy alto, porque sino te destizarás y caerás en el vacío.

Salta y dispara para dejar limpia la zona antes de saltar sobre otros bloques.

En esta zona deberás tener especial cuidado con las cataratas de hielo, avanza lentamente y cuando llegues a la siguiente salta a tierra firme.

EL SEGUNDO GUARDIAN

El poder de este robot es igual al tuyo y su disparo es letal. Para acabar con él haz lo siguiente: cuando te dispare la ráfaga de tiros, ve al extremo opuesto de la pantalla. Él se parará, atácale por detrás entonces.



Aquí hay otro bloque que se caerá, así que avanza despacio y espera a que caiga, luego salta para pisar el nivel.

Como el techo se viene encima por momentos, Balman tendrá que combinar una serie de movimientos de saltos y agachado para pasar esta zona. También deberá tener cuidado con las arañas ocultas en el techo.

Para alcanzar esta plataforma tendrás que utilizar tu habilidad de morticelago. Espera a que se aproxime a ti y salta. No saltes muy alto o te empalarán con los pinchos del techo.

Pistolas con sistemas de propulsión volarán hacia ti. Si las destruyes desprenderán cápsulas de energía. Recolecta ocho y Balman será invencible.

Si te has librado del primer mutante procede con precaución para librarte del resto de los mutantes procedentes del asqueroso lado.

Nivel 4-2

Después de coger el ticket en la plataforma, Batman sigue a la factoría del Joker donde el príncipe del crimen fue desfigurado. La factoría está llena de cintas transportadoras y cráteres. Los enemigos de este nivel tienen cuchillos y dejan cápsulas de energía al morir.

Esta cinta transportadora se mueve de derecha a izquierda así que tendrás que ir adelante para alcanzar la plataforma que se mueve.

En esta zona hay una caja de energía que se mueve de arriba a abajo, así que salta sobre las bombas y cógela.



Una vez recorrida con éxito el primer piso, entras en un enorme ascensor. Las ametralladoras que te disparan no pueden ser destruidas, así que no malgastes tu tiempo. Todo lo que puedes hacer es esquivar sus disparos y concentrar los tuyos en el helicóptero que te ataca desde arriba. Te aconsejamos que trates de quedarte en la parte central de la pantalla.



Para recoger estas cajas dispara primero hacia arriba y luego sube para recoger su contenido.

Desde el ascensor, entras en el segundo piso justo aquí. Cada plataforma tiene una cinta transportadora, así que tendrás que extremar tu cuidado a la hora de saltar de unas a otras.

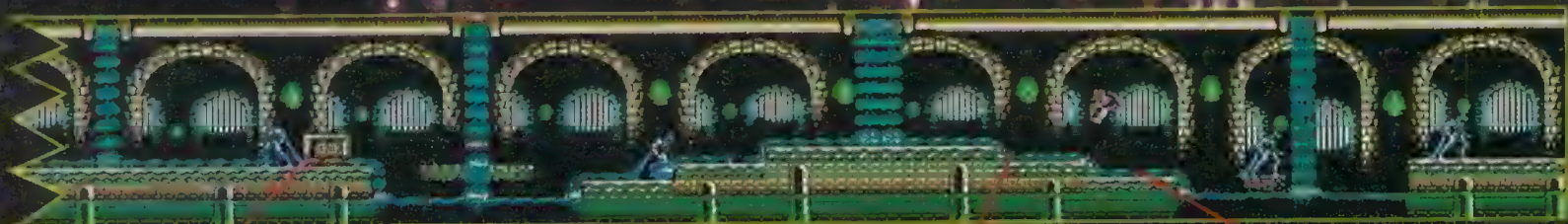


Continuando con su peligrosa misión, Batman sigue al Joker hasta las alcantarillas. Aquí tendrás que luchar contra fuertes corrientes y algo semejante a bombas que caen desde ciertas tuberías. Extrema tu habilidad por que te va a hacer falta.

Nivel 5-1

El agua corre deprisa al caer en la plataforma en direcciones opuestas. Si no te mueves con habilidad acabarás cayendo y una de tus vidas se esfumará.

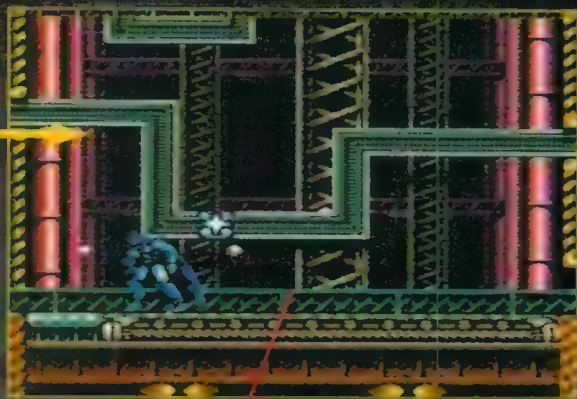
Asegurate de estar lo más cerca posible de la caja antes de intentar recoger su contenido, o te puedes despedir de conseguirlo.



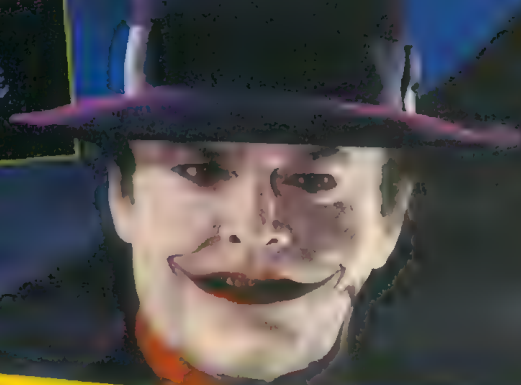
Esta caja te protegerá del fuego enemigo, así que cuando la caja dispara rápidamente al enemigo del otro lado a él no dudará un instante en hacer lo propio.

Está muy atento para eliminar al tipo que te espera unos metros más allá.

Espera aquí hasta que la plataforma este a tu alcance, pero ten en cuenta que si no haces nada por evitarlo la corriente te arrastrará hacia el abismo.

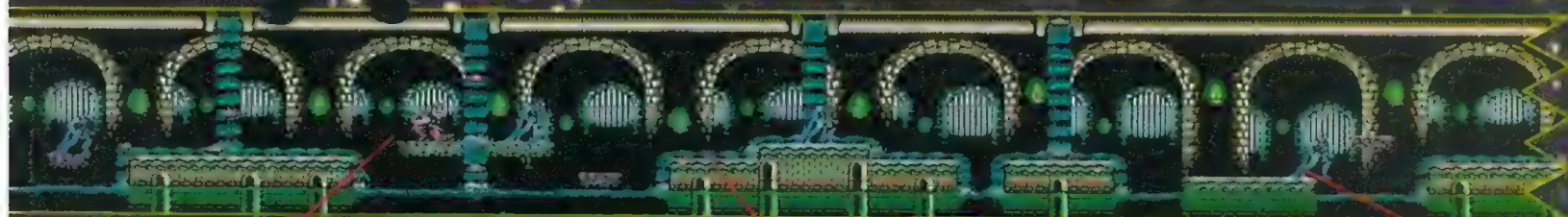


Todo el suelo se mueve bajo tus pies. Las ametralladoras móviles son todo un quebradero de cabeza, pues se mueven aleatoriamente. Para conseguir la victoria, quedate detrás de ellos y esquivas sus disparos.



TERCER GUARDIAN

Tras haber sobrevivido al ascensor tendrás ocasión de enfrentarte a la Unidad Principal de Control (Main Control Unit o MCU), un ingenio casi tan poderoso como nuestro héroe. Batman debe acabar con el centro de la MCU y detenerla antes de que se recargue. No olvides eliminar tanto los láseres como los robots que llegan por los lados para atacarnos.



Mucho cuidado con este nivel. Trata de aniquilarlos antes de derrotar a los robots como lo haces, o a buen seguro te dará un buen disgusto.

Cuando aterrices, agáchate para esquivar el ataque y utiliza con rapidez tus armas.

Esta es una de las pocas plataformas que no está cubierta por el agua. Aprovecha para tomar un breve respiro antes de continuar tu frenético avance.

PASSWORDS

Nivel 1-2:	MDRR	Nivel 4-2:	KHCN
Nivel 2-1:	KACD	Nivel 5-1:	QGVN
Nivel 2-2:	NWKL	Nivel 5-2:	WBZT
Nivel 3-1:	LGZQ	Nivel 6-1:	FFHG
Nivel 3-2:	GPTW	Nivel 6-2:	CKQG
Nivel 4-1:	GNXF	Nivel 7-1:	GPZT

Este nivel es muy parecido al 2-2, aunque bastante más «oloroso». Usa la misma técnica de moverte arriba y abajo y trata de recoger una estrella de inmunidad. Cuando lleguen los tipos que te atacan, muévete al centro para esquivar los cohetes que te lanzan. Con estas tácticas es muy posible que logres salir con éxito de la alcantarilla.



Bueno, ¿no es bastante obvio donde se ha escondido el Joker? En una zona abandonada de Gotham City se esconde un campamento ahora en desuso lleno de arsenal militar. Por eso, por muy antiguo que sea, no deja de ser peligroso ya que está lleno de trampas y secuaces de nuestro rival.

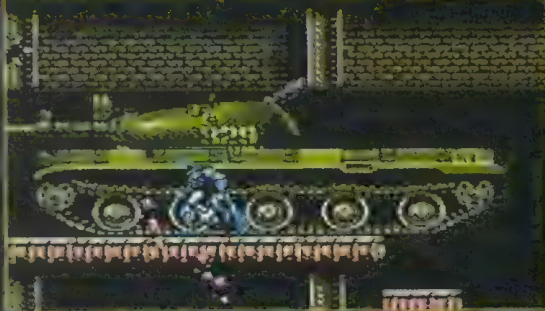
Nivel 6-1

Dentro de esta caja encontrarás una estrella de inmunidad que te vendrá a la perfección para iniciar la fase.

Ten cuidado como lugares más de enemigos intentará atacar contigo. Agóchate y dale una buena patada a su propia medicina.

Este tanque, robado de un museo militar, se mueve de derecha a izquierda. A medida que lo hace, el suelo se derrumba por el peso de sus cadenas. Para sobrevivir, Batman debe correr sin cesar y atacar al conductor cuando salga por la torreta para arrojarlos bombas. Además de esto tendrás que preocuparte de las bolas de pinchos que caen del techo, y que tendrás que saltar con cuidado. Por fortuna esta sección aunque muy difícil es también muy corta, y no tendremos que pasar mucho tiempo aguantando la auténtica lluvia de peligros.

Nivel 6-2



CUARTO GUARDIAN

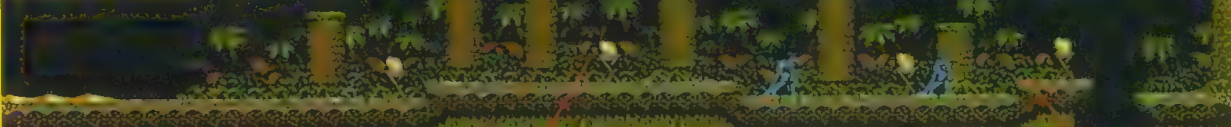
¡Por fin Batman ha conseguido coger al Joker! Tu maquiavélico rival se mueve en una extraña máquina burbujeante. Para conseguir la victoria tendrás primero que esquivar las burbujas, deslizándote si es preciso para conseguir velocidad extra. Entonces, cuando el Joker se tome un respiro para reírse de nosotros, ponte debajo de él y dispárale. Tendrás que ser rápido si quieres que el bien triunfe...



Aproximadamente cuando llegas al final de la zona transportadores varios veces para evitar con tus impactos al enemigo que te espera al otro lado.

Una vez dejado atrás el campamento militar, la persecución continúa en la isla "Ha Ha Hacienda". Batman no debe cejar en su empeño, pues el duelo final está muy cerca; eso sí, antes de que llegue tendrás que enfrentarte a un nuevo montón de peligros. ¿Conseguirá vencer?

Nivel 7-1



Cuando te acerques a las macetas con fuego, agóchate y dispara a los robots que estaban esperando.

Ten cuidado al saltar por que Robby el robot y sus compañeros intentarán atacarte surgiendo repentinamente del espesor de la jungla.



Dispara a las burbujas que caen sobre ti. Luego espera a alcanzar la plataforma móvil. Piensa que los agujeros son grandes y profundos.

Si estás bajo de energía dispara a los lasers que hay en el techo. Desprenderán cápsulas de energía.

Destruye los lanzadores de burbujas antes de dar el salto a la siguiente plataforma. Si fallas, te pasarás un poco por agua.

Get too close to these batons and you will be turned into deep-fried bat! To clear them, keep your distance and then run and slide under them. The following batons will be useful later on.

No dejes de recoger los apetecibles objetos que se esconden en estas cajas.

A pesar de ser el hombre murciélago, Batman tiene ciertos problemas para volar entre estas bloques, que por si fuera poco se caen al abismo cada vez más pronto.

Decididamente nadie está dispuesto a ponerle las cosas fáciles a nuestro murciélago. Encima de algunas torres el Joker ha colocado cintas transportadoras lo que unido a que justo delante tenemos plataformas móviles va a conseguir que nuestro camino se convierta en un infierno.

STAGE CLEAR!!

El viejo y bueno Robby no se levantará así que agáchate si no quieres que sus palos te hieran.

Tan pronto como alcances esta plataforma agáchate para no sufrir daño, después tendrás que saltar sobre el próximo bloque antes de que alcance la pared. Luego salta al segundo bloque cuando esté alineado con la plataforma.

Para pasar por estos pinchos utiliza el viejo truco de resbalar. Pasa por debajo del primero, tómate un respiro y luego a por el segundo.

CODIGOS GAME GENIE

Invulnerabilidad a las balas

SZXZONSE

Invulnerabilidad a los golpes

SZSZKXSE

Invulnerabilidad a los campos magnéticos

SXSATXSE





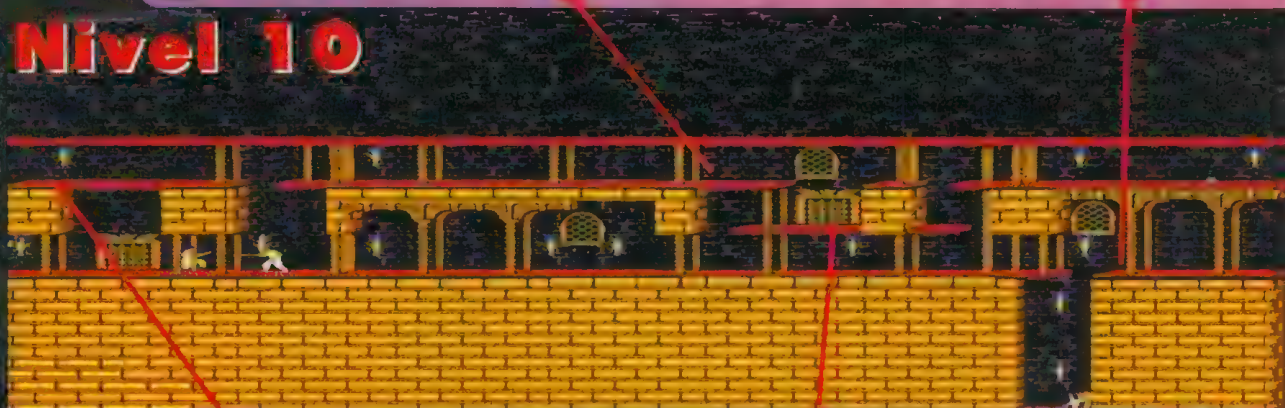
PRINCE OF PERSIA

Como dicen que lo prometido es deuda, no hemos tenido más remedio que ceder a lo que nosotros mismos prometimos, y nos hemos aventurado por las últimas y más difíciles fases del «Prince of Persia» para poder ofreceros tanto sus mapas como sus más importantes secretos. Después de esto estamos más que seguros de que no va a quedar ni un sólo usuario de Master System que no vaya a ser capaz de enfrentarse contra el terrible Visir para rescatar a la Princesa y ponerla de nuevo en brazos de su valiente Príncipe...



En este nivel deberás descubrir montones de suelos secretos si quieres volver a ver a tu chica de nuevo. Si saltas hacia arriba y tocas el techo, podrás descubrir losas que se mueven y te conducirán hacia pasadizos secretos. Hay montones de pociones azules repartidas por todo el mapa que te repondrán de energía si quieres sobrevivir hasta descubrir todos los secretos del Visir.

Nivel 10



Deslízate por este corredor abriendo todas las puertas que veas. Tu sangre real te dirá lo que tienes que hacer.

El trabajo del Príncipe de Persia comienza aquí. Un solo paso sobre estas losas y se caerán al vacío.

Descolgarte desde esta cornisa y prepárate para librar la última batalla entre el guardián que está antes de la salida y tú.

Si quieres enjuagarte la boca con la poción verde. Empuja las losas de este suelo, sube y ve directo a por ella. También puedes ir directamente a la derecha si quieres librarte de los pinchos de abajo.

Comienza aquí y ve hacia abajo. Corre tan rápido como puedas.

Nivel 11



Una tentadora poción verde y otras cosas interesantes le esperan en este nivel a nuestro galante héroe. El nivel se desarrolla básicamente avanzando de izquierda a derecha con un poderoso enemigo al final. Busca en todos los rincones por si encontraras algún interruptor secreto. El Príncipe hace un montón de cosas por amor.

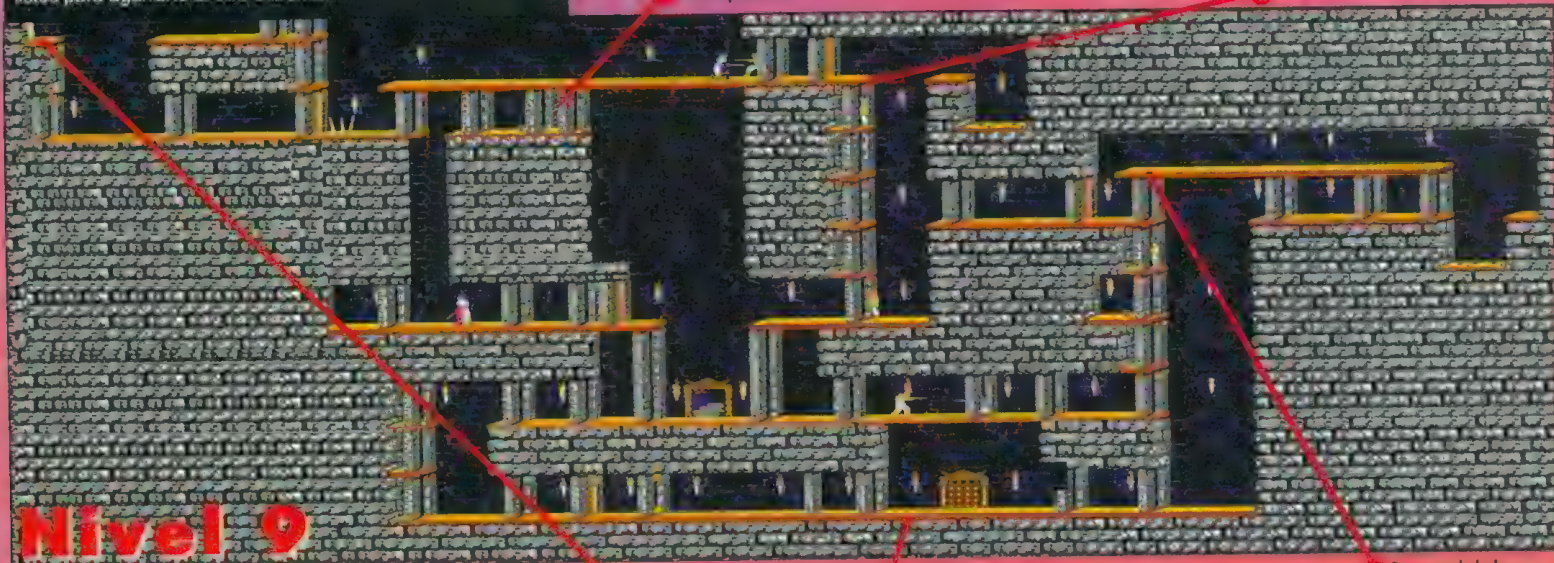
Salta repetidamente arriba y abajo para derrumbar esta parte del suelo. Cuando se caiga podrás ir por la parte de abajo.



En este nivel te encontrarás con difíciles precipicios que parecen imposibles de sobrepasar. Los pinchos te están esperando en el caso de que falles en tu salto. Cuando realices un salto arriesgado, asegúrate de dejar los brazos listos para agarrarte al otro extremo.

Redirige tus pasos hacia hasta aquí, la salida te está esperando.

Alcanzar el interruptor de la derecha parece una difícil tarea. Da un salto desde la posición de quieto y deja pulsado el botón por si fallaras, para poder agarrarte.

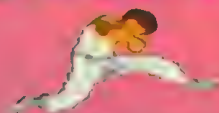


Nivel 9

Saltar en esta zona requiere habilidad y unos dedos muy rápidos.

Comienza aquí, corre a la izquierda y pulsa el primer interruptor. Muévete a gatas para pasar por la puerta que se cierra. Pasa al segundo interruptor y abre con él la otra puerta.

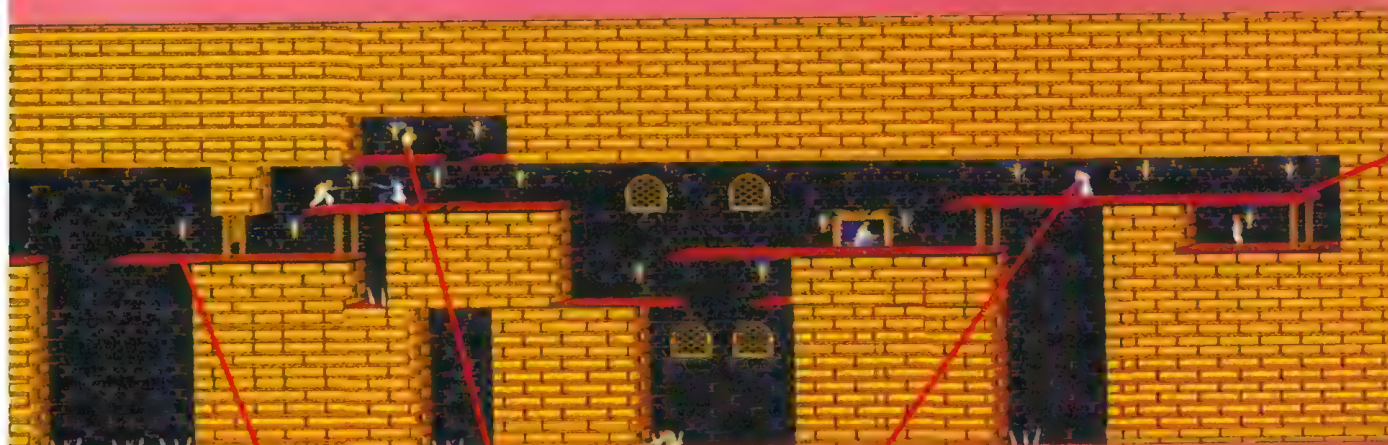
Después de haber pulsado el interruptor de la derecha, da un salto preciso para pasar al otro lado. Si te golpeas contra el muro perderas una vida.



Salta el hueco y estate listo para coger la poción azul.

Si empujas con tus manos el suelo de arriba conseguirás que se derrumbe. Súbete arriba y ve hacia la izquierda donde te espera el espadachín.

Pon fuera de combate al guardian y ve al cuarto secreto a por la pócima. Bébetela y pulsa el interruptor para abrir la salida al próximo nivel.



Esta esquina del suelo se derrumba por lo que deberás coger carrerilla para dar un arriesgado salto. Un despiste y acabarás empalado.

La poción azul elevará tu energía, cógela rápido.

Este tipo no parece tener muy buenas intenciones así que no tengas contemplaciones con él.

Da un paso en esta parte del suelo para revelar el interruptor oculto. ¿Qué es lo que te espera adelante?



Si al príncipe no le gustan las alturas, en este nivel no lo va a pasar precisamente bien. Esta fase está repleta de sorpresas, incluyendo el retorno del doble del espejo del príncipe que apareció algunos niveles atrás. Aunque parezca mortal todo consiste en mantener la sangre fría.

Enfunda tu espada cuando llegues a tu sombra, luego corre hacia ella y refúndete con ella. A continuación dirígete a la salida.

Este interruptor abre la puerta de abajo. Vuelve a esta cornisa y toma impulso para saltar a un lugar seguro en la esquina de la derecha.



Escala hasta aquí y salta de nuevo. Deja pulsada la tecla de arriba para dar saltos arriesgados. Haz lo mismo para alcanzar el otro lado.

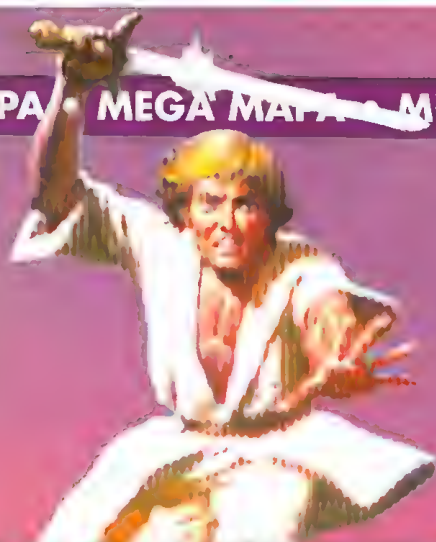
Nivel 12

Saltar desde esta cornisa llevará al príncipe a una muerte segura. Si la caída no lo hace los pinchos le empalarán.



No sólo tendrás que tener cuidado con estos pinchos, sino que además el suelo se cae a pedacitos. Este área estaba reservada a los prisioneros poco inteligentes.

Escala en este punto y ve a por otra estupenda poción azul.



Este es el malvado gran visir al que has estado esperando durante tanto tiempo. Para derrotarlo utiliza las técnicas habituales de espada de golpear y retroceder. Procura llegar con la mayor energía posible. Solo él se interpone entre tu y la princesa.

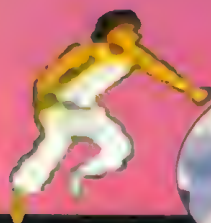


Da un gran salto y agarrate a esta cornisa.

Nivel 13

Este es el último nivel y también el más corto. El suelo está decididamente en mal estado porque se cae a pedazos. Aparte de esto no hay muchos más peligros en este nivel, sobre todo teniendo en cuenta que has pasado ya por lo más difícil. El enfrentamiento final con el Visir está cerca. Animo, la Princesa te espera.

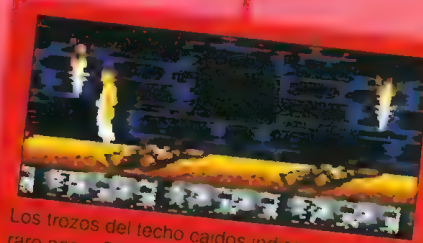
Grandes trozos de losas caerán desde el techo. Ten cuidado y evita que te den. El Visir está cerca.



Passwords

Aquí están los códigos que te permitirán empezar en los niveles finales con una hora de tiempo.

Nivel nueve	OMGJGF
Nivel diez	RNRLIY
Nivel once	SNRLIZ
Nivel doce	RLNJGO
Nivel trece	PIKGDA
Nivel catorce	SKGIFF



Los trozos del techo caídos indican que algo raro pasa. Se prudente si no quieres acabar aplastado por un derrumbamiento.





Misión 1

La primera misión es simplemente de entrenamiento y no presenta demasiados problemas. Helicópteros y aviones a reacción serán tu principal preocupación, especialmente si te atacan desde detrás. Es particularmente importante que prestes atención a los ataques de las defensas de tierra.

Dispara continuamente a esta roca y conseguirás una pequeña bomba que te será muy útil para acabar con los tanques posteriormente. Ten cuidado con tocar la roca o la muerte es segura.



Misión 2

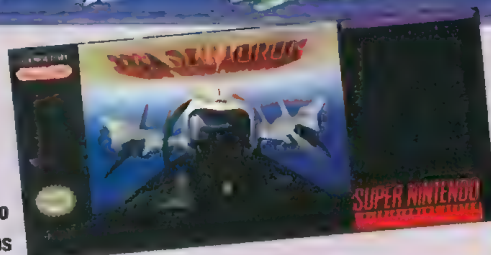
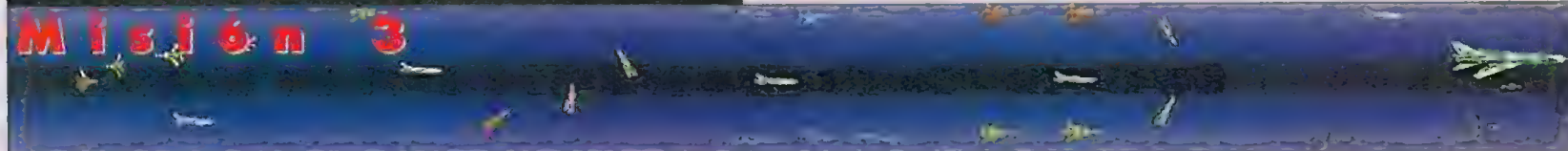
Puedes enfrentarte a las próximas misiones en el orden que quieras, pero aquí hay una guía que creemos tiene un orden interesante. La misión 2 se desarrolla en el desierto y las mejores armas son misiles autoguiados, bombas, el Mega Crush y el Taser para el guardián final. En esta fase comenzarán a hacer acto de presencia los bonus ocultos, así que dispara por todos lados para intentar descubrirlos.

En este nivel comenzaremos por tener que plantarle cara a una buena cantidad de cazas MIG y algunos helicópteros que aparecen por detrás y por delante disparando misiles tele-dirigidos. La mejor táctica que podemos aconsejaros es quedarse en la parte superior de la pantalla y bombardearlos sin piedad.

Misión 4

La fuerza aérea enemiga es muy poderosa y hay cientos de máquinas de guerra dispuestas a convertirte en chatarra. Los grandes aviones verdes necesitan una gran cantidad de disparos para ser destruidos, aunque por fortuna son los menos numerosos. El enemigo de final de fase es sencillamente insufrible... paciencia.

Misión 3

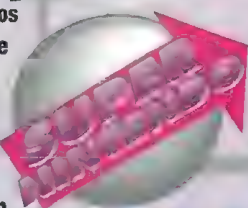


¿Os acordáis de Vietnam? ¡Pues esto es incluso peor! En la densa arboleda se esconden lanzadores de cohetes y misiles "skuds", y el cielo está infestado de aviones. Usa los misiles Phoenix para destruir los objetivos terrestres a la vez que te encargas a la par de los aereos, o incluso haz ambas cosas a la vez con los A-10.

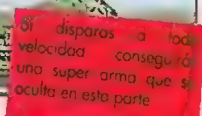
Misión 5



UN Squadron es sin ningún género de dudas uno de los mejores y más espectaculares "shoot-'em-ups" creados para la Super Nintendo. El cóctel de suavidad en el "scroll", gráficos coloristas y muy detallados, unidos a unos soberbios efectos sonoros y a la muy respetable cifra de diez niveles diferentes, hacen de este juego un cartucho de primera línea. Eso sí, **UN Squadron** es también uno de esos juegos que someten tus reflejos y tus nervios a la más dura prueba, por que te obliga a enfrentarte en solitario contra toda una multitud de las más modernas máquinas de guerra. Por fortuna, aquí estamos como siempre los chicos de Super Ok Consolas dispuestos a ayudarte.



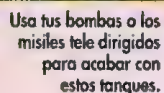
UN SQUADRON



Estas torretas de fuego disparan hileras de misiles, vuela bajo, dispáralas y retírate cuando ellos te contesten.

Los misiles autoguiados son la única arma que puede revelar la estrella de bonus que vale 50000 \$ Comienza a disparar según antes en la pantalla

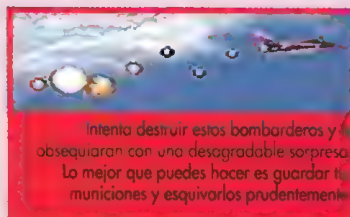
El tanque utiliza armamento pesado así que permanece debajo fuera de su alcance. Dispara como un loco y utiliza tu armamento especial. También hay algunos misiles para disparar.



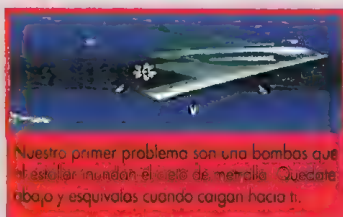
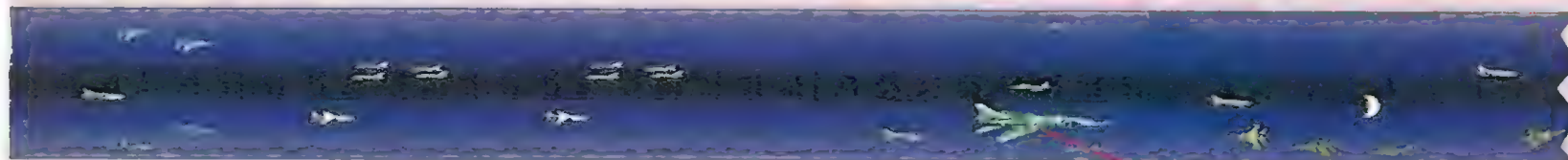
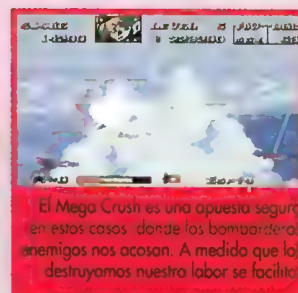
Los helicópteros que aparezcan a mitad de fase requieren un número de impactos muy elevado para ser destruidos. No dejes que la lanzadora de cohetes de abajo te acierte con sus disparos.

¡Problemas por triplicado! Cada uno de estos aviones "stealth" te lanzará misiles y bombas para borrar de los cielos, así que no dejes de moverte y esquivar sus disparos mientras les lanzas los tuyos.

Stay as low to the deck as you can shooting all the time to destroy the launch bays. Use Mega Crush, Super Shell and Napalm if you're brave enough to get that close.

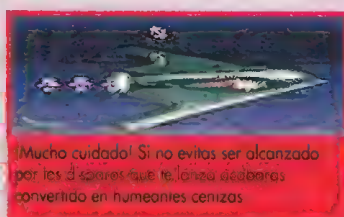


Intenta destruir estos bombarderos y obsequiaran con una desagradable sorpresa. Lo mejor que puedes hacer es guardar tus municiones y esquivarlos prudentemente.



Nuestro primer problema son una bombas que
 estallar inundan el piso de memoria. Quedate
 abajo y esquivalas cuando caigan hacia ti.

Estas torres de fuego son un verdadero problema, vuela bajo y dispáralas o usa misiles Phoenix.



Mucho cuidado! Si no evitas ser alcanzado por los disparos que te lanzan deberás convertido en humeantes cenizas

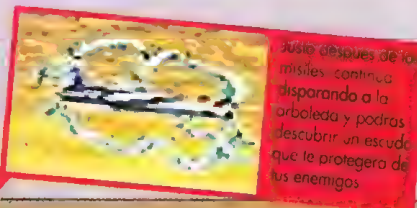
Vuela bajo y dispara a esta lanzadera para cesar el continuo flujo de aviones; luego sube y ocúpate de los que ya hubieran salido.



¡A por todas chico! Usa el Mega Crush, el Super Escudo y los bombas y conseguirás que tu enemigo estalle en mil pedazos.

No te despistes ni un momento, por que estas lanzadoras de "skuds" acostumbran a atacarte cuando menos te lo esperas.

Mucha cuidado con los peligrosos disparos de estos aviones. Disparalos sin cesar por que requieren un gran número de impactos para ser destruidos.



Justo después de lo
misiles continúa
disparando a la
arboleda y podrás
descubrir un escudo
que te protegerá de
tus enemigos

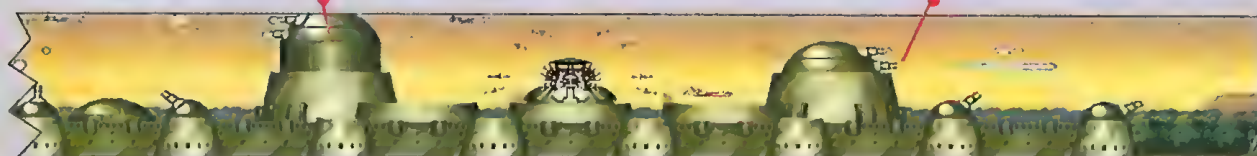


Este es el guardian de fin de fase.
Tendrás que destruir todas sus torretas
de disparo si lo quieres borrar del mapa.

**Usa las bombas normales
con estos misiles y evitarás
ser cogido por sorpresa
desde debajo.**

Estas dos torretas te pondrán en serio peligro con sus disparos; una buena rociada de napalm y serán historia.

Dispara a estas torretas mientras tengas espacio y luego utiliza tus bombas o el napalm.





Misión 6

Aunque parezca increíble, los niveles más cortos, como este son a menudo los más problemáticos. Tus objetivos son dos: destruir con tus bombas al submarino enemigo que te ataca, y esquivar el acoso de un peligroso bombardero suicida. Eso sí, ten en cuenta que al submarino no le hará ninguna gracia que le dispares y te corresponderá enviándote una generosa ración de sus propios disparos.



Has estado usando con precisión el submarino. Te disparará misiles que explotarán en el aire y lanzarán peligrosas bombas. Quédate cerca del barco propio cuando ataques con las bombas y dispara a los bombas cuando caigan.



Después de cada ataque el submarino se sumergirá en el océano. Sin embargo, si puedes seguir lanzando bombas que golpeen por debajo de la superficie. A algunos instantes más tarde reaparecerá para retomar sus ataques.



Trata de no quedarte atrapado entre las bombas y el submarino o morirás sin remedio. Aprende un camino entre las bombas con tus ametralladoras y usa el Mega Crush de Super Escudo y las bombas de agua y también el A-10.



Aquí está el Mega Crush. Es una buena opción. Cuando uses esta arma tendrás que pensar dos veces antes de lanzarla porque al lanzarla aprovechará para lanzar bombas sin parar antes de que vuelva a tener la iniciativa ofensiva.



El mejor lugar para tratar de eliminar al submarino con fuego directo es justo en la parte frontal de la pantalla. De esa manera solo tendremos que preocuparnos de los misiles cuando nuestro enemigo amenace la superficie.

Misión 7

Definitivamente, uno de los enemigos de fin de fase más difíciles de todo el juego, el acorazado 'Minks' está custodiado por un escuadrón entero de reactores, cazas y patrulleras. Usa los misiles Phoenix para quitarte de detrás el barco y que los proyectiles no te alcancen.

Misión 8

Llegados a este momento te tienes que haber convertido en un excelente piloto, así que prueba a ver que tal te las arreglas con un A10A o incluso mejor con un F200 Efreit. Los blancos del suelo son un problema, ya que tendremos que volar entre formaciones de rocas. Reserva tus municiones para el guardian de fin de fase.

Esquiva con mucho cuidado a los bombarderos que te lanzan napal.

El enemigo ataca por arriba y por abajo. Una ráfaga de fuego constante acabará con todo el escuadrón.

Sólo puedes escoger entre dos aviones para realizar esta misión por que el enemigo final requiere una técnica especial: ser golpeado desde abajo. El F200 Efreit puede ser una excelente elección, aunque el YF23 puede ser también una buena opción a tener muy en cuenta.

Misión 9



Toma la ruta inferior y usa los misiles Phoenix para limpiar tu camino. Algunas cazas intentarán atacarte desde los agujeros.

Ocúpate de los cañones ocultos. Continúa disparando y podrás recoger un bonus escondido.



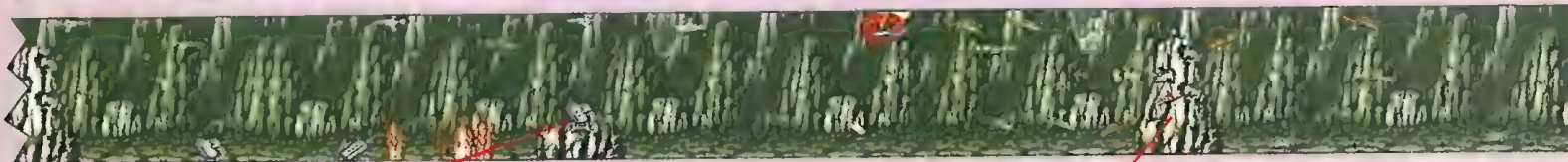
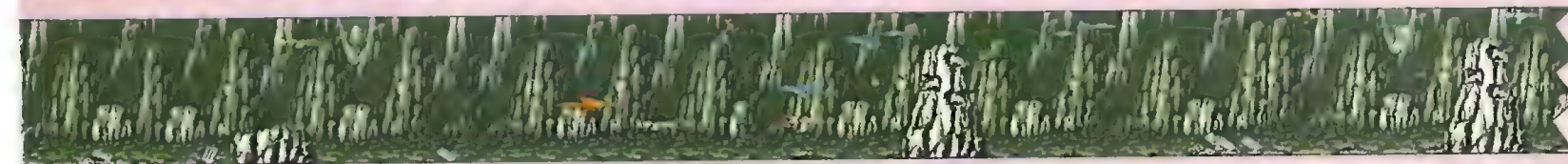
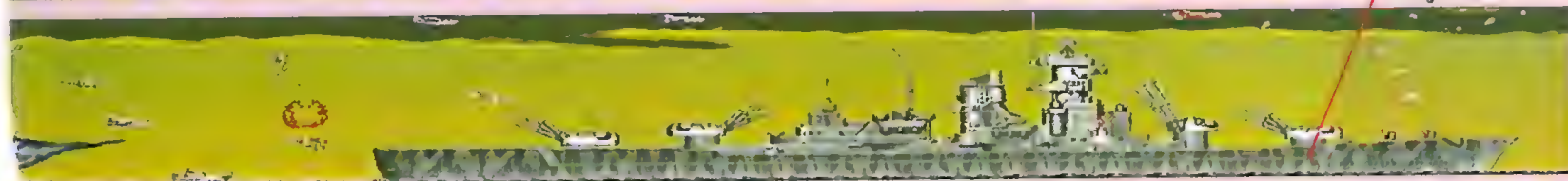
Misión 10

Bienvenido al último nivel de UN Squadron. La gran sorpresa que nos espera aquí es que nos tendremos que enfrentar con dos enemigos de final de fase. Las cuevas son un gran peligro, pues es fácil ser alcanzados mientras tratamos de esquivar las rocas que caen. En fin, no desalteezcas ahora que el final está tan cerca...





El acorazado Minks te obligará a que realices un peligroso vuelo de ataque para intentar destruir las torretas pequeñas, así como a moverte de un lado a otro para intentar conducir las más grandes.

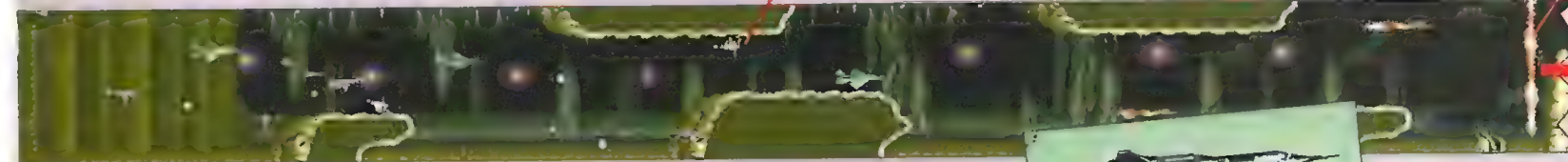


Al destruir algunas columnas de rocas quedará al descubierto un lanzador de cohetes. Vuelve hacia atrás rápidamente y acaba con ellos.

Destruye los emplazamientos de cañones rápidamente o te agobiarán con sus disparos.

Destruye esta roca y continúa disparando a su cima y una estrella de dinero aparecerá.

Usa misiles Phoenix para destruir los lanzadores de llamas y no pierdas ni un instante de vista a los aviones enemigos si quieres sobrevivir.



A couple of cowardly fighters attack you, so keep your wits about you.

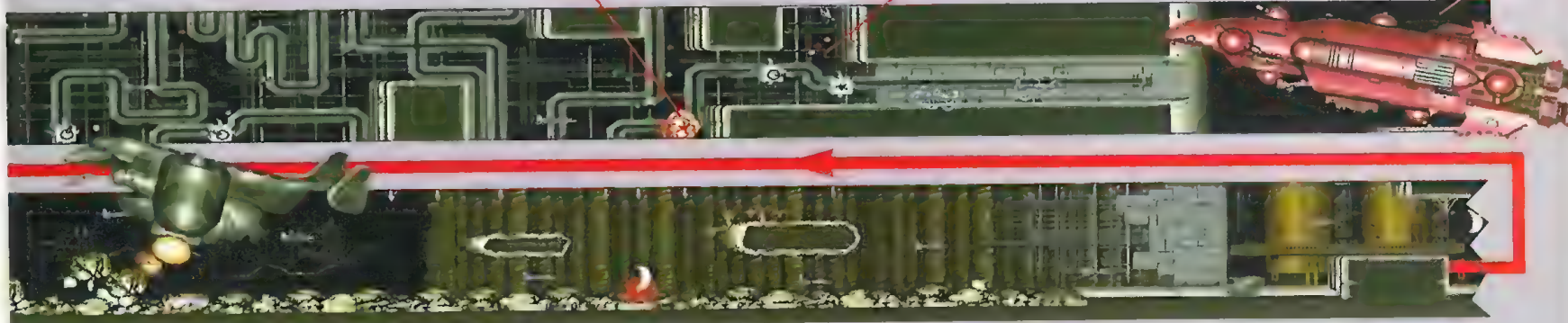
Lo mejor para acabar con este gigantesco enemigo es utilizar el F200 Efreel. Quédate en medio de los reflectores, y usa el napalm para destruir los blancos terrestres. No dejes de usar todos tus super poderes, incluyendo el Mega Crush para aniquilarlo.



Peligrosos tanques se mueven a través de estos railes; necesitan tres disparos para ser destruidos.

Sube por esta cavidad y dispara para conseguir un escudo que te vendrá a pedir de boca para enfrentarte al último guardian.

El último guardian es sencillamente impresionante. Usa un Mega Crush para empezar, luego dispara a todas las torretas usando tus diferentes armas, y utiliza de nuevo el Mega Crush cuando estes por debajo de su cuerpo principal. Un certero disparo en el centro puede ser la puntilla final.



Hola, hola, hola, amigos consoleros. Para jugar a todo trapo hacen falta buenos trucos y eso es precisamente lo que os vamos a dar. Las cartas que llegan están siendo ya atendidas, y por nuestra parte seguiremos con nuestro afán de procurar que el catálogo de trucos sea lo más actual posible para que exprimáis al máximo los juegos que tengáis entre manos en estos momentos.

SUPER MONACO GP

■ MEGA DRIVE

Si quieres conseguir el título mundial introduce:

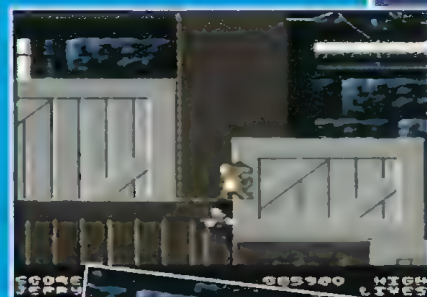
4000	0000	0000	0000
0000	GGD5	3627	B14C
FA89	E000	0000	000I
0000	0000	G300	FA0F

TOM & JERRY

■ NINTENDO

Para conseguir vidas infinitas en este estupendo juego, en la pantalla de los títulos en la que aparecen Tom y Jerry juntos pulsa: Derecha, Derecha, Arriba, Izquierda, Arriba y Derecha, Abajo, B, A, Select, Start y Start.

Tendrás todos los Jerrys que quieras.



EUROPEAN CLUB SOCCER

■ MEGA DRIVE

Introduce los siguientes códigos en la pantalla de passwords:

- THREE
- SHREDDER
- WHEAT

Cada palabra debe ir en una línea diferente, (igual que en la parte de arriba).

Con este truco conseguirás algo realmente sorprendente, un disparo con una potencia espectacular.

Este 'super-disparo' puede tener un montón de usos, como realizar tiros a larga distancia casi imposibles de parar, etc.



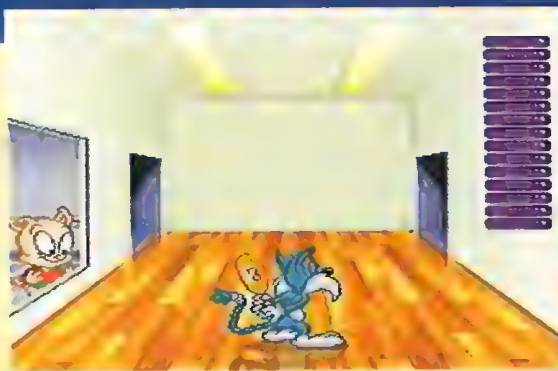
Seguro que vosotros encontraréis la mejor utilidad para todos ellos.



TINY TOON ADVENTURES

■ SUPER NINTENDO

Los códigos para pasar a los diferentes escenarios son los siguientes:



- ☆ Looniversity: **Pluc Babs Gree**
- ☆ Wild West: **Road Max Elmy**
- ☆ Ghost House: **Gogo Shir Swee**
- ☆ Football: **Gree Pluc Babs**
- ☆ In the Sky: **Gogo Cala Road**
- ☆ Space: **Max Babs Swee**
- ☆ Menu con todos los bonus games: ... **Elmy Shir Cala**

PRINCE OF PERSIA

■ MASTER SYSTEM

Si introduces el código PHEJEX en la pantalla de los passwords comenzarás la partida en la Torre Final con 30 minutos de tiempo.



THUNDER FORCE 4

■ MEGA DRIVE

En la pantalla de opciones, pon el nivel de dificultad en Maniac y deja el stock de la nave hasta cero. Cuando comiences la partida tendrás 99 vidas. Si mueres y decides continuar, tendrás también 99 vidas en las nuevas partidas.



EMPIRE OF STEEL

■ MEGA DRIVE

Si quieres poder cambiar de nivel en cualquier momento del juego, todo lo que tienes que hacer es ir a la pantalla de opciones y dejarlas de la forma siguiente:

- DIFFICULTY: HARD
- STOCK: 2
- SOUND TEST: 77

Durante el juego pulsa B en el segundo control pad para cambiar de nivel.



BATTLECLASH

■ SUPER NINTENDO

Si te gustaría cambiar la selección de dificultad en este juego, conecta el primer control pad y ve a la pantalla de los títulos. Pulsa simultáneamente el botón de arriba L y SELECT. Después, sigue jugando de forma normal. Advertirás que aparece una nueva super pantalla de opciones en la que puedes elegir el nivel de dificultad con el que deseas jugar.

Si quieres ver como se hace el truco exactamente sólo tienes que esperar a que pasen las pantallas de los créditos el tiempo suficiente. Aparecerá una pantalla secreta en la que se muestra como hacer el truco a la perfección.



KRUSTY'S SUPER FUN HOUSE

■ SUPER NINTENDO

Este código sirve para abrir todas las puertas de cada nivel.

En la pantalla de los Passwords, teclea un espacio seguido del código **JOSHUA**, luego pon un espacio después de la palabra y pulsa **START**.

Con este truco podrás entrar en cualquier puerta. Una vez en el juego, pulsa los botones **L** y **R** para rellenar la tarta de energía.



SUPER SPY HUNTER

■ NINTENDO

Para conseguir el Super vehículo del Spy Hunter procede de la forma siguiente:

Da a la pausa del juego y luego pulsa: Arriba, Arriba, B, Derecha, Derecha, B, Abajo, B, Izquierda, Izquierda, A y luego quita la pausa.

Si lo haces de forma correcta conseguirás tener tu Super Coche y con él todas las posibilidades de batir todos tus records.

WORLD OF ILLUSIONS

■ MEGA DRIVE

Los códigos para este fabuloso juego son los siguientes. Para no dibujar los personajes (lo cual ocuparía bastantes páginas) las abreviaturas de los PERSONAJES son:

- P. Pluto
- S. Scrooge
- M. Minnie
- G. Goofy
- D. Daisy

Las abreviaturas para los OBJETOS e items son:

- D. Diamantes
- H. Corazones
- C. Palos

Y ahora, a continuación, las CLAVES:

MICKEY MOUSE

- Nivel 1: No se necesita código
- Nivel 2: GC DH GH SD
- Nivel 3: GH PS SD MS
- Nivel 4: DH SD PS GC
- Nivel 5: SD GC GH PS

- Nivel 3: GC GH DH PS
- Nivel 4: DH SD GH PS
- Nivel 5: PS GH GC SD

MICKEY Y DONALD

- Nivel 1: No se necesita código
- Nivel 2: PS GH MS GC
- Nivel 3: SD MS GH DH
- Nivel 4: MS DH GC PS
- Nivel 5: GC SD PS GH

DONALD DUCK

- Nivel 1: No se necesita código
- Nivel 2: PS SD GC MS



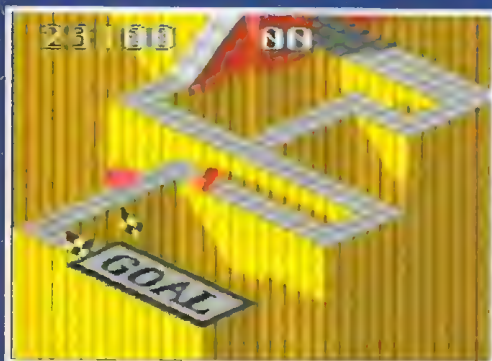
SUPER PRODOTECTOR

■ SUPER NINTENDO



Para poder tener 30 vidas en vez de las normales, en la pantalla de los títulos pulsa Abajo, Abajo-Derecha y Abajo a toda velocidad. Si eliges TWO-PLAYER A o TWO-PLAYER B conseguirás 30 vidas para los dos jugadores.

No es igual que las vidas infinitas pero seguro que alegra a más de uno que tenga el Super Probotector.



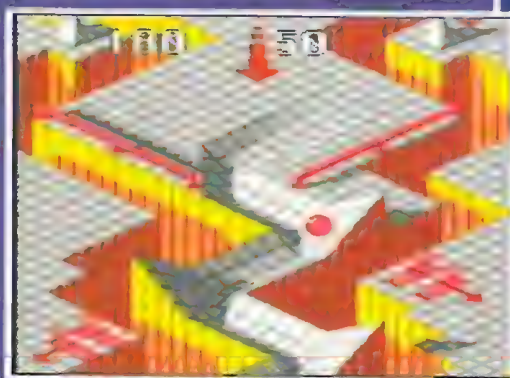
MARBLE MADNESS

■ MEGA DRIVE

Ve a la pantalla de opciones y elige las siguientes:

TEST FX 2
TEST MUSIC 5

A continuación, podrás mover el cursor hacia SELECT LEVEL y, desde allí, elegir el nivel en el que quieres comenzar. Puedes hacerlo en cualquiera.



TWO CRUDE DUDES

■ MEGA DRIVE

Al final de cada nivel verás una máquina de latas de Cola. Redúcela a trocitos y caerán un montón de latas de Power Cola. No las cojas y espera a ver lo que ocurre.

BLACK BELT

■ MASTER SYSTEM

Si quieres conseguir vidas infinitas en este juego deja pulsado el botón 1 al comenzar el juego. Cuando aparezca la pantalla negra suelta el botón y deja pulsado el reset. Ahora ve a lo más alto de la pantalla y déjate caer.

Trucos, trucos y más trucos. Esperemos que os hayan gustado y que tengáis alguno de los cartuchos para los que se han publicado los trucos. Si es así enhorabuena y si no paciencia, una carta a **OK SUPER CONSOLAS**, escribiendo el juego del que deseáis un buen truco. En la redacción haremos lo que se pueda.

¡Hasta pronto!

Malsgo Krugger.

MERCADILLO



Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a:
SUPER OK CONSOLAS
MERCADILLO
Pza. Ecuador, 2 1ºB
28016 Madrid

■ Intercambio los juegos Quackshot y Splatter House II por: Fighting Master o Green Dog.

Jordi LLussá Pascual
 C/ Catalunya s/n
 Aiguafreda (Barcelona)
 C.P. 08591 - Tf. 8440993

■ Vendo consola 2.600 y regalo juunto con ella 368 juegos.
 Ignacio Bruna López
 C/ Aznar Molinez 15º 17º 3ºH
 Zaragoza C.P. 50002
 Tf. 392135

■ Vendo la videoconsola Master System II y el juego Donald Duck a un precio estupendo. No se vende por separado.
 Isidora Javier Pérez Vasco
 C/ Francisco Jimenez
 "Curdeles" nº 10 Córdoba
 C.P. 14001 - Tf. 487754

■ Vendo consola Master System con los juegos: Sonic II, Cyber Shinobi, Champions of Europe y Alex K.M.W. Todo en perfecto estado. Lo

puedo vender por separado.
 José Benitez de Joaquín
 C/ Aires nº 5
 San Roque - Campamento (Cádiz) C.P. 11314
 Tf. 103830

■ Vendo Super Thunder Blade. Si me lo quereis comprar, llamarme todos los días a partir de las seis.
 Alex Morales Mourello
 C/ Sardana Esc. a D 4º, 5ª nº 3
 Andorra la vella (Andorra)
 Tf. 61038

■ Vendo consola Master System II con juegos: Alex Kidd, Enduro Racer, Double dragon, World Grand Prixs. Un control Pad, en perfecto estado, dos meses de garantía.
 Jorge Burguillo García
 Avda. de Daroca nº 39 4ºA
 Madrid C.P. 28017
 Tf. 4047424

■ Vendo consola Mega Drive y muchos juegos. Toda una ganga, dos Pads, Joystick, convertidor, los mejorea

juegos del Megadrive... Además, barato.
 Juan Herraiz Hernandez
 C/ Manuel Noya nº 9 4ºB
 Madrid C.P. 28026
 Tf. 2692029

■ Vendo Terminator II para consola Mega Drive comprado en Diciembre del 92. Poco uso. Llamar por las tardes de 16:00 a 21:00.
 David Rey Rodriguez
 Avda. Abrantes nº 103 7ºC
 Madrid C.P. 28025
 Tf. 2603739

■ Vendo juegos Golden Axe II, Tazmania y Green Dog. Preguntar por Jose.
 Jose Maria Escribano Risco
 Avda. Entrevías nº 46 4ª
 Madrid C.P. 28018
 Tf. 7858269

■ Vendo Master System II con los juegos Double Dragon, Champions of Europe. Consola dos mandos y dos de los mejores juegos.
 Miguel Castañeira Porras.
 Avda. Concordia nº 61 3º 1ª
 Sabadell (Barcelona) C.P. 08206
 Tf. 7171846

■ Quiero tener el juego Doctor Mario durante una semana pero lo que pasa es que mi prima tiene la Game boy y no querrá intercambiarla.
 Laura Carrió Tent
 Paseo Saladar nº 13 piso 5 puerta 9 izq.
 Denia (Alicante) C.P. 03700
 Tf. (93) 5787037

■ Vendo Game boy. Incluye cable game link y el último juego Bural Fighter (De luxe), tetris, Sneaky snakes. Auriculares y pilas.
 Domingo Naranjo Gutierrez
 C/ Albariza nº 3
 Urbanización Los Molinos
 Dos Hermanas (Sevilla)
 C.P. 41700 - Tf. 4724867

■ Vendo Cosola Master System II con adaptadores más control Pad mas Alex Kid mas Golden Axe

funcionando perfectamente por 10.000 pts.
 Jose Manuel Díaz López
 C/ Ludin Cervo nº 5
 Cedeira (La Coruña)
 C.P. 15350 - Tf. 482105

■ Vendo o cambio Goonies II de Nintendo por 45.00 pts o cambio por Hyper Soccer, Megaman, POW, Operation Wolf o Nintendo World Cup.
 David Navarro Romance
 C/ Medina Albaida nº5 3ºD
 Zaragoza C.P. 50007
 Tf. 271155

■ Cambio World Cup o Bart Simpsons de la Game boy por iluminación o por carry case de Game boy.
 Jesus Martín Sanchez
 C/ Plana Can Bertrán nº 31 3º 5ª Rubi (Barcelona)
 C.P. 08191- Tf. 6998527

■ Vendo consola portátil Game Master con cinco juegos y adaptador o cambiaría por consola Game Boy si es posible con juegos.
 Roberto C. Rachado Cabello
 C/ Profesores Hermanos
 Muñoz nº 2 bloque izquierda
 Alicante C.P. 03006
 Tf. 5283988 (Tardes)

■ Vendo el juego Blaster Master de la consola Nintendo.
 Pedro Antonio Fdez Fdez
 C/ Bolnuevo (Calle del Mar)
 Mazarrón (Murcia) C.P. 30870
 Tf. 150769

■ Vendo consola NES con dos mandos y los juegos tetris, golf, soccer, super Mario Bros II, Presing Catch.
 Fco. Javier Peñuela Tristán
 C/ Lepanto nº 4
 Puerto de Santa María (Cádiz)
 C.P. 11500 - Tf. 872558

■ Vendo juego Talmits adventure y Last Battle al precio de 5.000 y 3.000. Llamar de 5:00 a 10:00.
 Fernando Nuñe Rufo
 C/ Alvaro Cunqueiro nº 9 1ºA
 Villagarcía de Arosa (Pontevedra) C.P. 36600
 Tf. 507374

■ Vendo F - Zero de la Super Nintendo. Llamar por las mañanas de 9 a 12:30 y preguntar por Palomeque. Jose Palomeque Peña Avda. Cataluña nº 102 Alcarra (Lérida) C.P. 25180 Tf. 790085

■ Tengo una Master System II casi nueva y una N.E.S. sin uso (me tocó en sorteo), y las cambiaría por un Megadrive o Supernintendo. También vendo o cambio por juegos alguna de ellas. Posibles combinaciones. Preguntar por Santi en el (964) 516459 Santiago Romero Sales C/ Reina Sofía 7 1º 2ª Alquilerías del niño perdido Castellón CP: 12539 Tf. (964) 516459

■ Vendo la consola Ninpon'do - Laser 5C0 pe con 58 juegos o cambiarla por una Supernintendo con un juego para siempre. Hector Pérez Tijero. Avda. Estadio nº 5 3ºD Santander (Cantabria) C.P. 39005 - Tf. 280836

■ Vendo o cambio Super Mario World para Super Nintendo por cualquier otro juego. También cambio el Super Probotector por el Super WWF o cualquier otro. Patricio Parada Robles. C/ Profesor Tierno Galván nº 24 4ºC Haciadama (Culleredo) La Coruña C.P. 15679 Tf. 667874

■ Vendo consola Nintendo con control Pad y juegos Kunfu - Master y Super Mario 3 por 15.000 pts. o cambio por una Supernintendo o Mega Drive sin juegos. Antonio Cano Fernández Av. Generalitat nº 45 4º 1ª Barbara del Vallés (Barcelona) C.P. 08210

■ Vendo los juegos Fighter pilot, Rambo II, Kungfu - Master, cazafantasmas, Night Gunner y Breakthru. Todos

originales y con instrucciones. Jordi Rodrigo Tirado C/ 11 de Septiembre nº 10 Molins de Rei (Barcelona) C.P. 08750

■ Vendo los juegos Ninja Gaiden, Asterix, Sonic (sin caja), Super Tennis, todos por 7.500 pts. Jorge Bagre Prieto C/ Granada, 14, 16, 2º 2ª escalera derecha Hospitalet (Barcelona) C.P. 08905 - Tf. 4495916

■ Vendo Master II con tres meses y en perfectas condiciones. Incluye: dos pads, sonic, Asterix, Summer games, Alex Kid, con garantía, por 13.000 pts. Germán Sanchez Morales C/ Gabriel Ciscar 87 Oliva (Valencia) C.P. 46780 Tf. 2851843

■ Vendo consola Game Gear y los juegos Psychic World, Myckey, Wonder boy, columns y bola de cristal. Todo por 20.000 pts. Bruno Ironzo Camurri C/ Fray Jacinto Casteñeda 22 P. 6 Valencia C.P. 46006 Tf. 3336776

■ Me regalaron el juego Fantasía para la Mega Drive y no me gusta. Por eso lo vendo. Marc Pérez Casademont C/ Lope de Vega nº 20 Sitges (Barcelona) C.P. 08870 Tf. 8943699

■ Vendo o cambio consola Hitex HT-767-II con tres juegos, dos mandos por Atari Linx. Antonio Bacas Romero Avda. Andalucía nº 62 Molvizar (Granada) C.P. 18611

■ Vendo Megadrive nueva con tres mandos y cinco juegos a elegir entre 20. Son novedades: Sonic 2, World of ilusión, Tazmania, Golden

Axe II, Wonderboy II y todavía tengo quince más. No desaproveches la ocasión. Christian Torruella Conde C/ Levant nº 9 Apartado de correos nº 65 Segur de Calafell (Tarragona) C.P. 43882 - Tf (977) 694498

■ Vendo los juegos Chuck Rock y Castle of Ilusion por 4.000 pts cada uno para la Master System II. Llamar de 22:00 a 24:00 horas. Alejandro Bernal Riquelme C/ Unión nº 7 Reus (Tarragona) C.P. 43205 Tf. 770210

■ Vendo Master System II con mando con autofuego y juego Alex Kid por 6.000 pts, o con Alex Kid y Sonic por 10.000 pts. Tres meses de uso. Miguel Angel Morón Pozuelo C/ Pau Casals nº 3 3º 3ª St. Andrés de la Barca (Barcelona) C.P. 08740 Tf. 6531785

■ Vendo Nintendo con cinco juegos como nueva, con seis meses y un precio excepcional: 25.000 pts. Además, regalo con la NES, otra consola con 160 juegos. Pablo Lorenzana Díez C/ Batalla de Clavijo nº 42 6ª Leon C.P. 24006 Tf (987) 205409

■ Vendo los juegos Golden Axe y Bonanza Bros (Master System) y el Out Run (Game Gear). Manuel Rodríguez Rodríguez C/ Marzo nº 7 2ºB Sevilla C.P. 41009 - Tf. (95) 4365773

■ Vendo el juego Elevator Action por 2.950 pts. Aitor de la Varga García Avda. Eladio Perlado nº 49 6ºB Burgos C.P. 09007 Tf. 222214

■ Vendo la Master System nueva sin usar para dos jugadores y tres juegos famosos.

Adriá Gabernet Bellmunt C/ Joan Burniol, 4, 3 - 1 Mollerussa (Lérida) C.P. 25230 - Tf. (973) 600616

■ Vendo o cambio Atari con juegos, juegos de la NES y Mega Drive (Shadow of the beast), me interesa el Astrix y Sonic 2 (Master System y Megadrive). Carlos Sánchez Vázquez Avda. García Sánchez nº 13 Pontevedra C.P. Tf. 851211

Vendo Nintendo, dos mandos, un ESNESEMAX por 8.000 pts. Vendo juegos Master System II: Sagata, Ghouls'n Ghosts, xenonII. Compro Super Nintendo y juegos por 3.000 pts. cada uno. Jonatan Quinteiro Mera C/ Rande nº 59 Redondela (Pontevedra) C.P. 36812 - Tf. (986) 403634

■ Me gustaría tener el Pro Wrestling en vez de tener la Atari con 190 juegos y los mandos, porque ya me aburre. Eduardo Martínez Gomariz C/ II Font nº 88 2º 1ª Hospitalet (Barcelona) C.P. Tf. 4403874

■ Vendo consola NES con cuatro juegos: Star Wars, The empire Stricks Back, Super Mario Bros, Ballon fight, con dos mandos. La vendo por 19.000 pts. Precio real: 35.000 pts. Alberto Flores Martínez C/ San Fernando nº 26 Maracena (Granada) C.P. 18200 - Tf. (958) 404723

■ Cambio consola Nintendo con dos pads, y los juegos: Super Mario Bros, Punch-Out y Pinball por una Game Gear con el juego Sonic o Columns (preferiblemente el Sonic). Llamar tardes. Jose Maria Morcillo Estrella Avda. Medina Azamara nº 11 Córdoba C.P. 14005 Tf. (957) 237267

MERCADILLO



Si quieres ver tu propio anuncio publicado en esta sección mándanoslo a:
SUPER OK CONSOLAS
MERCADILLO
Pza. Ecuador, 2 1ºB
28016 Madrid

■ Me interesa comprar la consola Game boy. Precio a convenir.

Sergio César Bioque Vidal
 Paseo de la estación s/n
 El Carpio (Córdoba)
 C.P. 14620 - Tf. 180661

■ Vendo junto o separado Game boy con juegos: tetris, Castlevania I y Roger Rabbit o cambio por Game Gear con Sonic.

Gerardo Martínez Castro
 C/ Severo Ochoa nº 12 3º - I
 La Bañeza (Leon) C.P. 24750
 Tf. 643862

■ Vendo el juego Psychic World para la Game Gear.
 Astrid Francesch Peris
 C/ Transversal nº 16 2º
 Hospitalet (Barcelona)
 C.P. 08902 - Tf. 3318682

■ Vendo el juego Terminator II para la Master System por 4.980.
 Jordi Sanchez Sanchez
 C/ Illa del Putxo
 Ginestar (Tarragona)
 C.P. 43748

■ Deseo cambiar el juego Ghouls, n Ghosts de Megadrive por algún juego de deporte que no sea Super Mónaco GP ni European Club Soccer.

Jose Miguel Vizcaino Ruano
 C/ Altamira nº 72 3ªA
 Almeria C.P. 04005
 Tf. (951) 268302

■ Vendo NES, pistola, dos mandos, juegos Mario 1, Duch Hunt, Life Force, McDonaldland, Ghostn' Goblins. Todo incluido 28.000 pts.

Juan José Fernández Dopico
 C/ Rosalía de Castro
 nº 15 5ª I Gijón (Asturias)
 C.P. 33212 - Tf. 5314488

■ Vendo consola NESS y los juegos Shadow Warriors, Battle of Olympus, Summer's Quest, por 16.000 pts.

Sergio Aunós Chicón
 Avda. José Tarradellas, 13, 2º 2º
 Tarrasa (Barcelona)
 C.P. 08225 - Tf. 7330400

■ Vendo Turbografx sola o con Ninja Spirit por 12.000

pts. (sola) o por 16.000 (con el juego).

¡¡Sorprendentemente nueva!!
 Abel Montero i Martin
 C/ Tarragonés nº 3
 Olesa de Monserrat (Barna)
 C.P. 08640 - Tf. 7784224

■ Compro el juego Blue Shadow de la NES por 7.100 pesetas.
 David Coll Pol
 Plaza de San Berna
 Concell (Balears) C.P. 0733
 Tf. 622526

■ Vendo la consola Nintendo NES con dos Pads por 9.500 pts. los juegos Starwars (6.790 pts.), S. Marivi (6.000 pts.), T.M.H. Turtles (6.790 pts.), The legend of Zelda (6.750 pts.), The adventure of Link (6.900 pts.), y The Goonies II (6.490 pts.).
 José Enrique Vacas de la Rosa
 C/ Alfonso X, nº 9, 4º izq.
 Linares (Jaen) C.P. 23700
 Tf. 600911

■ Cambio el juego Goonies II por el Bubble Bobble para la Nintendo.
 Fco. Javier Giménez Espasa.
 Crta. de Bolulla, 2 3º Dcha.
 Callosa de Ensarria (Alicante)
 C.P. 03510
 Tf. 5880609 / 5880949

■ Cambio el juego Adventures Lolo - 2 por el Big Foot para la Nintendo.
 Fco. Javier Giménez Espasa.
 Crta. de Bolulla, 2 3º Dcha.
 Callosa de Ensarria (Alicante)
 C.P. 03510
 Tf. 5880609 / 5880949

■ Vendo el juego Teddy Boy para la Master System por sólo 1595 pts.
 Diego Serrano Mingo
 Urbanización El Pilar nº 1
 Bajo D
 Morata de Tajuña (Madrid)
 C.P. 28530 - Tf. 8731232

■ Vendo consola Atari Lynx mas dos juegos y un transformador por 11.000 pts.
 Preguntar por David.
 David Garrido Casas

Avda. Cardenal Herrera Oria,
 nº 163 Madrid
 C.P. 28034 - Tf. 3780532

■ Quiero cambiar mi juego Super Mónaco GP II por el juego que quiero: El Thunder Force IV.
 Carlos Navas Martín
 C/ Bernardo Martín
 Móstoles (Madrid)
 C.P. 28937 - Tf. 6467402

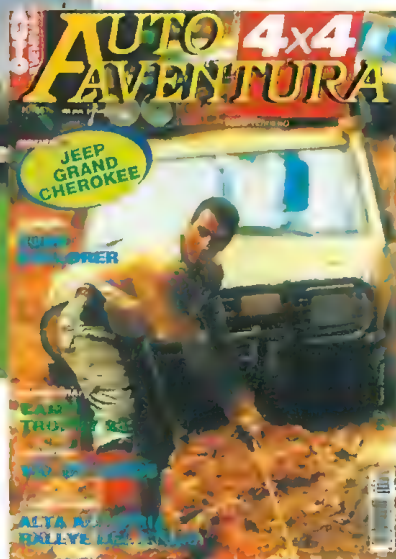
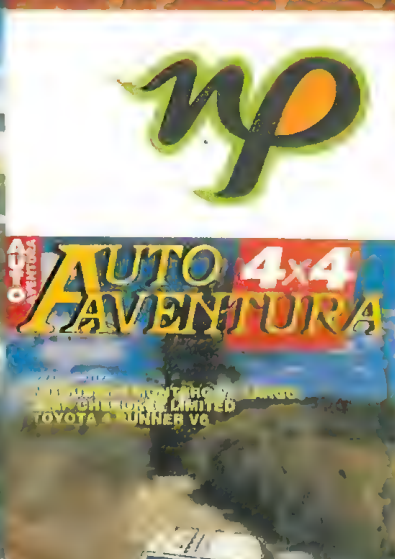
■ Cambio los juegos Flintstones, Super Mario Bros, Hiper Soccer por los juegos: Joe & Mac, Adventure Island, Excite Bike para la Nintendo.
 Javier Gonzalez Sanz
 C/ Alta nº 2 2ªA
 Reinosa (Cantabria)
 C.P. 39200

■ Vendo el juego Super Mario Land por 3.800 pts.
 Carlos López Vallez
 Comandancia
 de la Guardia Civil
 Ciudad Real C.P. 13003
 Tf 221140 Ex. 41

■ Compro el juego Grandsdam Tennis para la Megadrive por 6.989 pts.
 Jesus Astorga Herrera
 C/ Olivo nº 4
 Medina Sidonia (Cádiz)
 C.P. 11170 - Tf. 412218

■ Vendo consola Master System Plus, incluyo dos pads de control, pistola Light phaser, cables y accesorios, mas los juegos Xenon 2, recue mision, global defense, transbot, Gaunlet, Black Belt, Action Fighter, Azdtec adventure. Ademas regalo el Joystick SG Fighter. Todo por 24.000 pts.
 Juan Cobler Hernández
 C/ Arrabal San Antonio nº 27 1º
 Valls (Tarragona) C.P. 438000
 Tf. (93) 3085986

■ Vendo el juego Kinetis - Conection por 4.050 pts. en efectivo.
 C/ Emergia nº 2
 Barcelona C.P. 08038
 Tf. 3312281



**Tu revista del TODO-TERRENO
y la AVENTURA**
... es otra publicación de

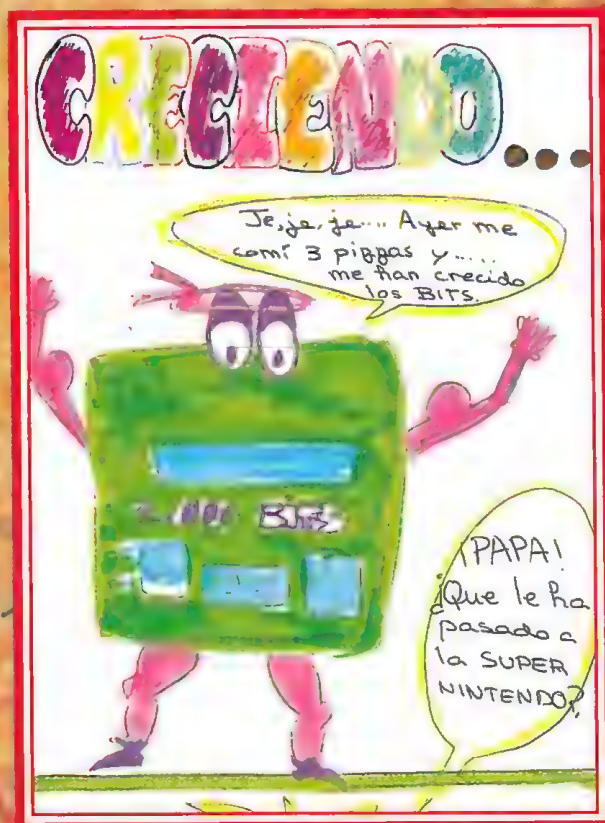


EDITORIAL
NUEVA PRENSA, S. A.

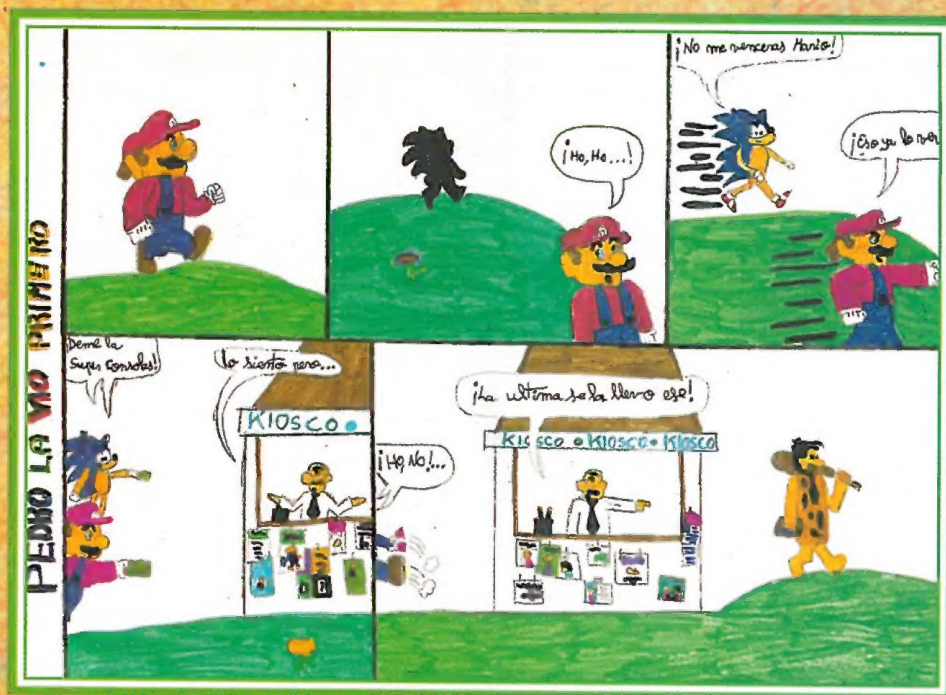
Again (que significa de nuevo) en la brecha consolera. ¡Cielos! ¡hay que ver lo rápido que pasa el tiempo cuando uno está frente a su consola jugando! Una vez alguien explicó la teoría de la relatividad como diferenciando el tiempo que uno pasa al lado de una preciosa chica (las horas parecen minutos) o el tiempo que pasa cuando te sientas encima de un radiador ardiendo (los minutos parecen horas). Pues eso mismo es lo que ocurre con la consola ¿verdad? Filosofía consoloadicta aparte, la verdad es que estamos verdaderamente contentos con vuestras cartas porque hay de todo: felicitaciones, sugerencias, consejos, nuevas ideas (algunas muy buenas, por cierto), y también, alguna crítica que otra, eso sí, bastante suave. De cualquier forma, lo que queda claro es que vosotros, nuestros lectores, sois verdaderamente insaciables. Más mapas, más trucos, más concursos, más regalos, más de todo. Tiempo al tiempo. La redacción trabaja duro y atiende vuestras sugerencias lo más rápido que puede.

Y ahora, vamos con las cartas más curiosas del mes.

Berta Tejedo
de Barcelona
nos envía un
simpático
dibujo en el
que que la
Super
Nintendo se
vuelve aún
más Super.



Jacob Negre de Gerona comienza su andadura como dibujante de cómics en nuestra revista. Verdaderamente graciosas sus viñetas. Enhorabuena.

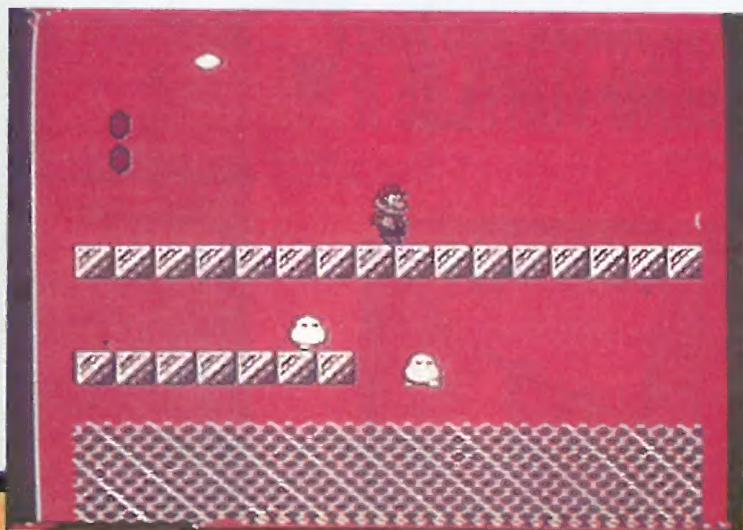


René Haro Vicoque

de Barcelona nos en vía un truco para Super Mario Bros 2, de la consola Nintendo.



En la fase 1-3, coge la segunda (última) pócima (frasco con líquido rojo que hace puertas) y llévala al último jarrón, (está después de la puerta). Pégate al jarrón y allí tira la pócima. Sube y entra y cuando estés a oscuras baja por el jarrón. Irás a la fase 4-1.



Alberto Fernández Ortega desde Mataró (Barcelona) nos cuenta que tiene 10 años, lee nuestra revista y le gusta Super Mario, el Rey de los videojuegos. Si no lo creéis, echad un vistazo al dibujo.

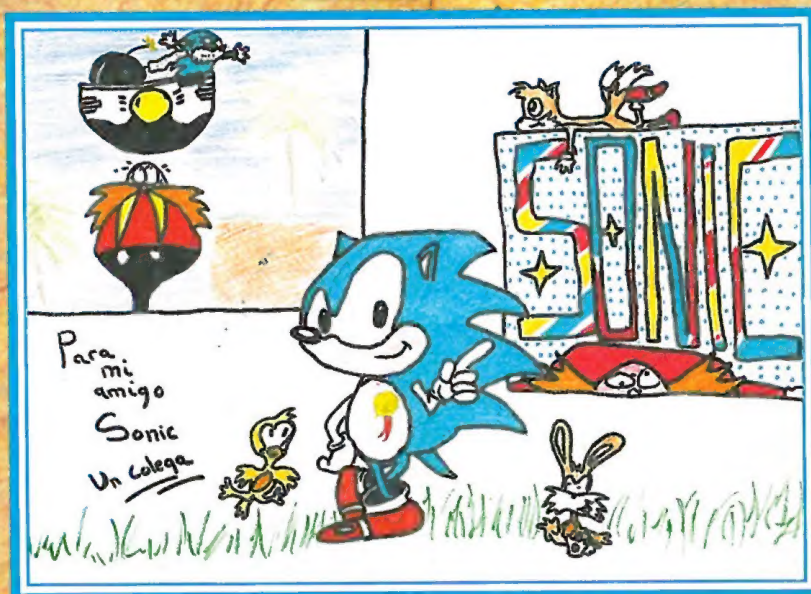
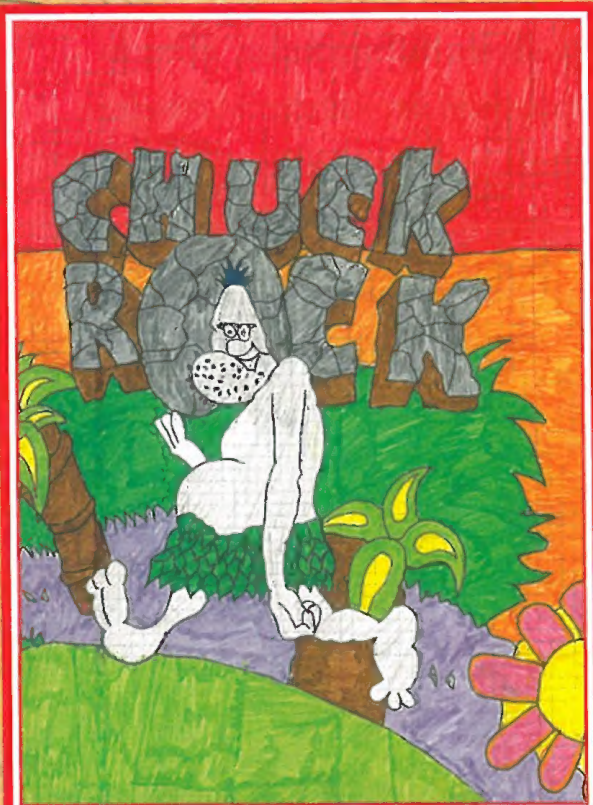


...PIPO D2 RAPIDOS...



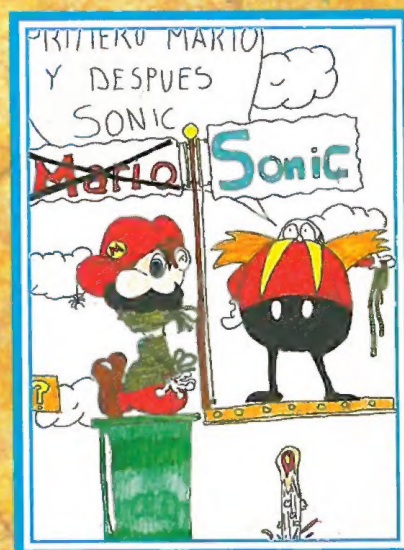
M. Luis Pérez Sevilla

de Huelva, nos ha hecho caso con la idea de dibujar personajes que no fueran Sonic ni Mario, y nos envía al personaje de Chuck R sin especificar consola.



Román Soto Colomer,

de Valencia, nos envía dos simpáticos dibujos en los que deja muy claras sus preferencias consoleras.



Los hermanos Joaquín y Javier Arias Buendía nos envían desde Jaén un truco para el Super Mario World de Super Nintendo.

- Si quieres conseguir a Yoshi, Champiñones, setas y capas, tenéis que dirigiros a Ghost House con la capa. Nada más entrar, arriba hay un hueco. Vuela y entra. Encontrarás un área Top Secret en la que podrás entrar cuantas veces quieras.

Como siempre a estas alturas y horas llega la hora de decir adiós, aunque en este caso sea hasta luego. Sólo queda recordaros que si queréis participar en esta sección con cualquier aportación deberéis mandarnos vuestras colaboraciones en un sobre a la siguiente dirección:

LA TIERRA DE LAS CONSOLAS.
OK SUPER CONSOLAS.
Pza. Ecuador 2. 1º B 28016 MADRID

¡SUPER OFERTA DE SUSCRIPCION!

OK SUPER CONSOLAS

Suscribiéndote ahora a **SUPER OK CONSOLAS** podrás recibir gratuitamente un **CARGADOR DE PILAS**, (sólo para pilas Nickel-Cadmio).

Con este aparato podrás recargar tus pilas, (Ni-Cd) un montón de veces, ahorrándote cantidad de dinero.

EL CARGADOR SIRVE PARA CUALQUIER TAMAÑO DE PILAS (Ni-Cd).

¡No dejes pasar esta oportunidad!

Tu eliges...

**RECARGADOR MAXIM
O EL 20% DE DESCUENTO**



SUSCRIPCIONES

**Por teléfono: 457 53 02;
457 52 03 y 457 56 08**

Por fax: 457 93 12

SUPER OK CONSOLAS te ofrece esta super ocasión válida hasta el **31/Abril/1993**, ó agotamiento de existencias. Si no quieres quedarte sin tu **CARGADOR** date prisa y envíanos el cupón de suscripción cuanto antes.



OK SUPER CONSOLAS

BOLETIN DE SUSCRIPCION

Si deseo recibir los próximos 12 números de **SUPER OK CONSOLAS** por 3.300 Ptas. (IVA incluido y gastos de envío) y la oferta descrita en el cupón.

Nombre _____ 1^{er} apellido _____
2^o apellido _____ Domicilio _____ Nº: _____ Piso: _____
C.Postal: _____ Ciudad: _____ Provincia: _____
Edad: _____ Profesión: _____ Teléfono: _____
Firma: _____

Deseo recibir el **CARGADOR** ☐ o prefiero el 20% de descuento ☐

FORMA DE PAGO

Contrareembolso Adjunto cheque a favor de Editorial Nueva Prensa S.A.
Giro Postal Nº _____

Editorial Nueva Prensa S.A.

Plaza del Ecuador 2, 1^{er}B 28016 Madrid Tel.: 457 53 02; 457 52 03 y 457 56 08 Fax: 457 93 12 Suscripciones por tel.: 457 53 02; 457 02 03 y 457 56 08 Suscripciones por fax: 457 93 12 *Oferta de lanzamiento válida sólo para España hasta el 31/3/93. La renovación será automática, salvo orden contraria expresa.

¡¡SERAS INVENCIBLE!!



***DISPONIBLE:**
SUPER NES
MEGADRIVE
NES
GAME BOY

INFINITOS

TRUCOS PARA TUS
JUEGOS FAVORITOS

CON
GENERADOR DE
CODIGOS INCLUIDO

Sólo imagina, vidas infinitas, energía ilimitada, potencia sin límite o fuel y armamento extra. Conviertete en invencible con el cartucho Action Replay para tu **CONSOLA**.

Es muy fácil de usar - introduce el código para el juego que estás utilizando y ya está. Ahora podras jugar hasta alcanzar niveles que ni siquiera sabías que existían.

PRO VERSION ACTION REPLAY tiene incluido un **GAME TRAINER** que te permitirá buscar tus propios trucos para todos tus juegos...
MAS ENERGIA, VIDAS, NIVELES...



DATEL
Electronics
LIMITED

PRO IN
División SOFTWARE

SUPER NES, NES, GAME BOY
ARE TRADEMARKS OF NINTENDO
OF AMERICA INC.
SEGA, MEGADRIVE IS TRADEMARKS
OF SEGA.

Marqués de Monteagudo, 22 bajo
Teléfs. 361 04 32 - 361 05 29
Fax: 361 26 06
28028 MADRID